no.604
2000年 2/15
アミューズメント通信
FEBRUARY 15, 2000

# ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka,530-0015 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行 昭和56年10月17日 第3種郵便物認可 ㈱アミューズメント通信社 〒530-0015 大阪市北区中崎西2−2−1 八千代ビル ☎06(6314)0309 FAX06(6314)3821 定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

注目の「サブマリンキャッチャー」

## エビ採りに歓声

### ユーエスが設置、2月から発売

「サブマリンキャッチャー」で伊勢エビをつかみ上げたところ（「遊楽園」にて）

ユーエス産業㈱（本社大阪、森莞爾社長）から、生きた伊勢エビをつかみ取るクレーン機「サブマリンキャッチャー」が、昨年十一月一日以降ゲーム場などにレンタル設置され、レストランなどからも引き合いがあり話題となっている。

同機は伊勢エビを入れた水槽にアームが入ってつかみ上げるというコミカルでユニークなクレーンゲーム機で、クレーンは三本爪を使用。プレイヤーは左側奥にあるクレーンを右と手前へ移動させる二つのボタンを操作する。クレーンが下降し伊勢エビをうまくつかんで運ぶと、そのまま払い出し口に落とされて出てくるので、これを手でつかんで袋に入れて持ち帰る。払い出し口の底は多数の穴を開けた水切り板になっている。ゲーム料金は標準一回三百円と二回五百円の二種類を設定。

水は熱帯魚など観賞用水槽に使用するものと同じ。水温は冷却器で設定し、伊勢エビにとっての適温は十二－十三度。十五度以上になると活発に動き回り過ぎてストレスをため、アンモニア成分を吐き出すので水質が悪くなり他のエビにも悪影響を与える。また共食いすることもあるそうだ。動き回るとクレーンでつかむのが非常に難しい。逆に八度以下になるとほとんど動かなくなり、つかみやすくなる。水温とクレーンのつかむ力によって難易度を調節できる。水槽には浄化装置と浄化剤が入れてあるが、水が濁ってくれば入れ替えなければならない。

ユーエス産業の森社長

伊勢エビは長さ二十五㌢ぐらいが最適で、価格も景品限度額の八百円以下で収まる。専門業者を通じて運ぶため運送代が高くつくが、鮮度は料理店などのものと変わらない。なおエサを与えなくても一週間以上は生きている。

現在大阪（十台）を中心に全国で三十一台設置されている。森社長は、「売上げは設置場所で異なるが、一日平均十万円、最も低いロケでも二－五万円はある。客層は幅広く、従来クレーンに関心がなかった年輩の人も興味を示し、新しい客層の拡大にもつながる」、また生き物を景品に使用することについて、「伊勢エビは食材なので動物愛護とは関係ない。例えば釣り堀と同じようなものだ」としている。

同機はTBS系のテレビ番組が紹介したこともあって、寿司屋や料理店、魚屋などからの問い合わせが相次ぎ、反響を呼んでいる。

同社は現在、同機の販売に向けて準備中で、発売は二月二十五日、標準価格百八十万円、OP価格百五十八万円。目標出荷台数は三百台。すでに百台分の製造を開始しており、それ以降はデザインを少し変え、キャビネットも水をはじく材質を使用するとのこと。伊勢エビの供給は同社が仲介するだけとしている。

森社長は、「伊勢エビのほかカニやサザエ、防水時計なども使用でき、何を使うかはオペレーター次第だ。とくにカニはハサミでクレーンをつかんでぶら下がったりするので演出効果があり、ゲームとしても面白い」と言う。

ユーエス産業は七六年創業、八二年に株式に改組したオペレーター会社で、ゲーム場五店とシングルロケを運営、また完成品タイプの新品、中古機を販売している。

なお米国ではロブスターを使ったAGE社製クレーン機「ザ・ロブスターゾーン」が、四年前からレストランなどに設置されている。これは四本爪クレーンをレバー操作するもので、ロブスターのハサミは縛ってあり、払い出し口にバケツを用意するなど特徴がある。


サブマリンキャッチャー

第三者割当増資で

## SNK、アルゼ子会社に

### アルゼ、AM事業を第3の柱にと発表

㈱SNK（本社大阪府吹田市、高堂良彦社長）は二月九日付で、パチスロ最大手のアルゼ㈱（本社東京、岡田和生社長）の子会社になることになった。アルゼが一月十八日に発表したもので、SNKが第三者割当増資として五百万株を新たに発行し、アルゼが五十億円払い込んで引き受けるというもの。

SNKの発行済み株式は四百八十二万六千八百二十株なので、これに五百万株加わり、九百八十二万六千八百二十株となる。その結果アルゼは、SNKの株式の五〇・九%を所有する筆頭株主となる。SNKは株式公開をめざしており、アルゼの子会社として株式公開すれば、アルゼにとってそのキャピタルゲインは大きなものとなる。

SNKがアルゼに出資依頼をするに至った経過などは不明だが、不況に伴う業績後退が大きな理由になっているもよう。

同社は㈱新日本企画として七八年七月設立され、八六年四月に㈱エス・エヌ・ケイ、九九年二月に㈱SNKと改称したTVゲーム機メーカーで、九〇年二月以来業務用「ネオジオ」システムを世界で百万台以上展開している。これをもとに家庭用「ネオジオ」から「ネオジオポケットカラー」までと、業務用アーケードゲーム機も開発、また「ネオジオワールド」などのロケーションもある。

九九年三月期の売上高三百三十七億四千五百万円のうち、業務用は四三・二%、家庭用は二三・〇%、オペレーション収入は三三・二%、ロイヤリティ収入その他は〇・六%。米国、英国、香港に販売子会社があるほか、国内にサクノスなど開発子会社がある。

アルゼは九八年四月にユニバーサル販売㈱から社名変更し、同九月に株式を店頭公開した風営七号遊技機メーカーだが、かつては業務用TVゲーム機メーカーとして知られた。九九年一月、アルゼはTVゲームソフト開発の㈱セタに資本参加、五八・一%所有する子会社にした。

今回SNKを子会社したことに伴いアルゼは、業務用、家庭用、オペレーションなどAM事業、七号遊技機事業について広範囲にSNKと協力関係を築き、パチスロ、パチンコに次ぐ第三の柱としてAM事業を強化、拡大を進めると発表した。その具体的方法は、両社間で協議していくとのこと。今回の資本異動に伴うSNKでの役員異動などは追って明らかになるもようだ。

東京ゲームショウ春

## 出展規模は減少

### ネットワークゲームに重点

CESAが開催する「東京ゲームショウ00春」（三月三十一日－四月二日、幕張メッセ）に、前回と比べ七社（一〇・四%）減の六十社が、二百二十三小間（一五・二%）減の千二百四十一小間に出展することになった。十二月十五日東京で開いた記者発表会で明らかになった。

出展申し込みは締め切っているが、スペースに余裕がある限り直前まで受け付ける、としており出展規模の変更はありうる。出展社が減少し続けている事実について事務局では、「中小のソフトメーカーの出展が減ってきている。PS2への移行などハード移行の過渡期では、ソフト開発が間に合わないため出展社が減るというのは仕方がない。しかし携帯ゲームへ対応することもあるので減り続けることはない」との見方を示した。

ショー実行委員長の北上一三氏（コナミ常務）は、「ネットワーク&コミュニケーション」をコンセプトに、CESAポータルサイトを利用したネットワークゲーム体験コーナーを設置し、家庭用ゲームソフト分野でネットワーク化が進んでいることを示す、と説明した。また「CESA大賞」は今回から「日本ゲーム大賞」となり、三月三十日のショー前夜祭として発表授賞式を催す。

日本ゲーム大賞実行委員長の原口洋一氏（ナムコ執行役員）は、これまでの「CESA大賞」を見直し、「より開かれた権威ある賞」として名称も変更したと説明。CESA会員投票、一般投票、そして新設の「日本ゲーム大賞アカデミー委員会」（委員長・養老孟司北里大教授）により決定するとしている。

「東京ゲームショウ00春」は、従来と同様に初日のみビジネス関係の招待日とし、後の二日間は有料で一般公開する（小学生以下は無料）。会場は幕張メッセ八ホール全部（AOUエキスポの四倍）を使用、ホール2－6はゲームソフト展示、ホール7はTGSナビプラザなどとなっている。

3協会合同新年会

# 柿原氏は景気回復予想

## 山田氏は、新しい産業起こすと期待

㈳日本アミューズメントマシン工業協会(JAMMA)、全日本遊園施設協会(JAPEA)、㈳全日本アミューズメント施設営業者協会連合会(AOU)による三協会合同の新春賀詞交歓会が一月十一日、東京の赤坂プリンスホテルで開かれ、主催者によると前回の二百十九名に比べ一・四%多い二百二十二名(他に招待客十九名)が参加した。

この合同新年会は八六年以来恒例のもので、パーティー券方式(一人一万円と前回より五千円値下げした)で運営。今回はAOUが担当したが、AOU会員の地方協会参加率は約二割にとどまっている。

AOUの入江昭造会長が挨拶、「業界の状況はご承知のとおり厳しく、経営に苦労する毎日だ。景気のよい話をしようと思うが、うまく浮んでこない。せめて皇太子妃のご懐妊でもあれば明るい話題になるが、これも残念なことになった。今年は西暦二〇〇〇年と節目に当たり、しかも辰年だ。辰年はこれまで景気が盛り上がったとされるが、当業界でも十二年前はよかった。昨年十二月に日光東照宮が世界遺産に指定されたが、これを造った三代将軍徳川家光が辰年だったので、陽明門や社殿に竜の彫刻や絵が飾られている。後世まで隆々と大平を願ったのであろう。政府の景気浮揚策もあり、今年こそ景気が良くなることを願っている」と述べた。

JAMMAの柿原彬人会長が挨拶、「昨年の業界は景気が悪かったが、長い歴史の中ではそういうこともある。いつまでも悪いということはない。日本経済はバブル崩壊後約十年になる。経済のファンダメンタル、構造的変化をアングロサクソン的なやり方でなく、日本流の文化、カルチャーに基づいて調整しながら十年がかりでやってきた。政府予算八十九兆円はその最後の仕上げだ。そういう中で当業界も影響を受けてきたが、私の見るところでは、今年夏ごろから業界も一般経済も上昇していくのではないかと思う。株式市場も活況を呈しており、先ほど株式を店頭公開したサミーにあやかり、事業に邁進し、隆盛の年にしたい」と述べた。

乾杯の音頭でJAPEAの山田三郎会長は、「業界は厳しい状況だが、私達は夢を作り、人びとを楽しませてきた。素晴しい能力を持つ皆さんは、必らず不況を打ち砕き、また新しい産業を起こしていくバイタリティを持っていると信じている」と語った。

中締めでAOUの真鍋勝紀副会長は、「業界の置かれた状況はいぜん厳しいが、今後の発展を願いたい」と語った。

3協会合同新年会で(左から)JAPEA山田会長、JAMMA柿原会長、AOU入江会長。下は会場のようす

セガ社「オーツーパーク」

# 全面改装し区分

## 対象客層に合わせて

セガ社は千葉市内の郊外型AM施設「セガワールド・オーツーパーク」を全面改装し、十二月三日リニューアルオープンした。

同施設は九〇年四月にオープンしたが、顧客ニーズの変化に対応するため内外装を全面改装するとともに、店内もアーケードゲーム機とメダルゲーム機の各エリアを特殊パーテーションによって明確に区別した。同社ではこれを「一店舗内に二店舗が隣接しているような形態の〝ツーインワンショップ〟」としている。

建物は平屋でフロア面積は九百三十平方㍍。設置機械台数は従来の約百十台から百八十五台と大幅に増やした。とくにパチンコ・パチスロ型のメダルゲーム機を約四十台増設したほか、「ダービーオーナーズクラブ」、ファミリー向けコーナー「ディズニーファンスクエア・フロムセガ」などを追加し、機械構成を一新した。

アーケードゲームゾーンはファミリーを対象にゆったりとしたレイアウトで機械を配置。メダルゲームゾーンはヤングとヤングアダルトを対象に所狭しと機械を並べている。この二つのゾーンを仕切るパーテーションは閉鎖感をなくすため透明アクリル板を使用。同社ではこのゾーニング方式をリニューアルの試策とし、今後既存店にも採用していくとしている。

# コナミ、映画のUIS社と提携

## 映画からTVゲーム化

コナミ㈱(本社東京、上月景正社長)は十二月十六日、米国のユニバーサル・インタラクティブ・スタジオ社(UIS、本社カリフォルニア州ユニバーサルシティ、シンシア・クリーブランド社長)と、ユニバーサル映画に基づくTVゲームを共同で開発、販売することで合意したと発表した。

UIS社はユニバーサルスタジオズ社の子会社のひとつで、ユニバーサル映画のキャラクターなどを使用して家庭用/PC用TVゲームソフトを開発、販売しているが、ほとんどがPS用。コナミは幅広くゲームソフトを開発している。

今回の提携により、ユニバーサル映画からTVゲーム化するに際し、UIS社がゲームソフトを開発、コナミが製造、販売していくことになる。業務用TVゲームについても提携している。

両社では映画とTVゲームの結びつきにより、まったく新しいインタラクティブ・エンタテインメントが実現できる、と説明している。

# 特許・実用新案 出願公告・公開

## (12月25日~1月10日)

特許庁で登録された特許、実用新案と、特許出願公開で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明/考案の名称、出願人(都道府県名)、登録/公開番号、特許登録については出願番号も、の順に掲載。発明/考案の具体的な内容は、各地の発明協会でコピーを入手することができる。

### 特許登録

十二月二十七日=「ゲーム装置」、㈱ナムコ(東京)、2993847、6-109013。「ビンゴゲーム装置及びコンピュータ可読媒体」、コナミ㈱(兵庫)、2995699、9-237522。「符号当てゲーム装置及びコンピュータ可読媒体」、同、2995700、9-237523。「ゲーム機」、㈱エス・エヌ・ケイ(大阪)、2996398、10-346503。「ゲーム装置」、同、2996399、10-366256。

### 特許出願公開

一月七日=「自動ボウリングスコア装置」、㈱テレシステムズ(大阪)、12-339。「遊戯台のリール部材アッセンブリ及び遊戯台」、㈱大都技研(東京)、12-340(請)。「図柄組合せ遊技装置」、㈱セガ・エンタープライゼス(東京)、12-341。「遊技機」、アルゼ㈱(東京)、12-342(請)。同、12-343。「スロットマシン」、㈱オリンピア(東京)、12-344(請)。「遊戯機における賞球払い出し装置」、上嶋稔(大阪)、12-345。「メダルゲーム機」、コナミ㈱(兵庫)、12-372(請)。「メダルの供給制御装置」、同、12-373(請)。「メダルゲーム機のメダル供給装置」、同、12-374(請)。「競争ゲーム装置及びその制御方法」、㈱セガ・エンタープライゼス(東京)、12-375(請)。「ゲーム装置のランキング表示方法」、㈱ナムコ(東京)、12-376(請)。「遊戯装置」、同、12-378。「音声入力式ヒューマンインタフェースに特徴を有するビデオゲーム機およびプログラム記録媒体」、㈲アンブレラ(東京)、12-377。



3協会合同新年会で(左から)カトウ製作所の渋谷修二部長、アトラスの長堀真美顧問、大仙産商の今村裕之所長

3協会合同新年会で(左から)プレビの梶格康会長、タイトーの中村紘一社長、友栄の内田博社長、ミッドウェストの中西昭雄社長

近畿地区協新年会で(左から)セガ社の森啓二部長、ナムコの橘正裕常務、カプコンの吉田昌稔常務



近畿地区協主催で

# 今年も〝大阪の新年会〟

## 苦境は自分への試練、と川楠氏挨拶

AOUの近畿地区協議会(川楠俊太郎会長)は一月六日、大阪・中津の東洋ホテルで新春賀詞交歓会を開き、これに前回に比べ一一・六%少ない百七十五人が参加した。

これは大阪府協を中心に近畿各府県協会の会員が集まって開く新年恒例の行事で、パーティー券(一人一万円)方式で運営された。

川楠会長が挨拶、「長い不況が続き、私は昨年この場でやっと年を越して皆さんと戦友になった気がすると話をしたが、今年はその生き残りが集まった感じがする。しかし暗い話ばかりしていても仕方がない。どんな苦境になろうと明るく元気に生きていこうと思っており、そのためにも仕事を楽しみながらやっていきたい。私は辰年生まれで、辰年は威勢の良い年と言われているが、今の状況からすれば一層厳しい年になるものと思う。この苦境は自分に与えられた試練と思って負けずに乗り切っていけるよう頑張りたい」と述べた。

来ひんとして竹本直一衆院議員(自民)が、「私は国内のどこかにカジノを作ればいいと考えているグループの一人だが、世の中の制度は社会の規律を乱さない枠組の中で人間の欲望に合わせたシステムも作っておく必要があると思う。AM業界も人々の本性に応じて繁栄するような仕組を政治の場で考えていきたい」と語った。

倉嶋勲大阪府会議員(公明)は、「全国でも大阪の景気が特に悪く、大阪府協の会員も大変な苦境に立たされているが、大阪の産業を盛り上げるためにも歯を食いしばって頑張ってほしい」と述べた。

中山正暉衆院議員(自民)は、「皆さんの仕事は、世の中に余裕があり経済が繁栄している中で人々を楽しませるものだが、今は景気が悪い。一日も早く人々がアミューズメントを楽しめる余裕のある世の中にしたい」と語った。

この後、AOUの入江昭造会長が挨拶、「私も川楠会長と同じ辰年生まれで、辰年は上昇気流に乗っていくと言われている。戦後の辰年は今年で五回目だが、過去四回はいずれも景気の良い年だった。とくに十二年前の辰年はAM業界の景気が大きく好転した年だったので、今年は期待したい」と述べ、乾杯の音頭をとった。

宴半ばに前田正衆院議員(改革クラブ)、八木ひろし大阪府会議員(公明)が挨拶した。歌手の宮園明子による歌唱、恒例のビンゴ抽選会があった。

AOUの谷本彰専務が「昨年は当業界も景気の良い話はまったくなかったが、辰年の前例にならって今年こそ上昇気運が盛り上がるよう祈る」と述べ中締めを行なった。

AOU近畿地区協新年会で、左上は川楠俊太郎会長、右上はAOUの入江昭造会長、右は中山正暉建設大臣、下は会場のようす

バリアフリーめざす

# 「ハッスル」展開

## ナムコが全国の直営店で

ナムコは、遊びと福祉の融合をめざしたバリアフリーエンターテイメント施設の「ハッスル」コーナーを直営六店舗内に設け、十二月二十五日営業を開始した。

同施設は横浜ワールドポーターズ内に実験店として「ナムコ横浜ハッスル」を昨年九月オープンしているが、これを本格的に全国展開することになったもの。

「ハッスル」コーナーを新設した六店は、「ワンダーシティ」の調布店(東京)、岩槻店(埼玉)、与野本店(同)、名古屋店、宇部店(山口)、富山店。

基本的に一階に設置しているが、二フロアでエレベーターのある店は二階に設置し、フロアの段差をなくすなど配慮している。コーナー面積は三十-六十平方㍍。設置機械は七台で、「ワニワニパニック2」「ファミリーボウル」「バランストライ」「30テスト」ほかプライズマシン三台。いずれも車イスや高齢者向けにリハビリの要素を加味して改良されたもので〝リハビリテインメントマシン〟と呼んでいる。

このほか同社〝バリアフリーエンターテインメント構想〟や福祉機器仕様の改造型ゲーム機などについての説明パネルを展示している。

なお同社は㈱民間介護サービス研究所(本社横浜市、梅畑雅信社長)と業務提携し、ケアハウス(ケア付き高齢者共同住宅)内に「ハッスル」のようなスペースを設置する企画も進めている。

大阪府協、理事会

# 抱き合わせ問題に

## 経費節減で事務所移転

大阪府アミューズメント施設営業者協会(川楠俊太郎会長)は十二月六日、大阪・心斎橋の「やぐら亭」で忘年会を兼ねた第八十七回理事会を開き、次期役員改選の方法などを確認した。また近畿地区に関係する報告事項もあることから、同会合は近畿地区協議会の第四十三回会合も兼ねて開かれた。

大阪府協の役員改選は二年ごとに半数(十一名)を選挙で改選し、残り半数は理事会推薦候補とすることになっている。半数改選は立候補により三月に正会員の投票で決めるが、立候補者が十一名以下の場合は選挙は行なわずそのまま当選となることなどを確認した。

経費節減のため事務局を会長会社内に一月六日移転することを了承した。所在地などは次のとおり。

大阪府協・事務局=東大阪市川俣三の一の三十五、㈱ユウビス内、☎06・6787・3891。

近畿地区協議会に関する報告などは次のとおり。

ゲームの日委員会(高井一美委員長)から、十一月二十一-二十三日実施した〝三角くじ〟は三十一社が百五十セット(一セット三百枚で一万円)を購入、その会員の運営ゲーム場百六店(十二府県)で配布されたとの報告があった。恒例の近畿地区協賀詞交歓会は参加費を一万円(昨年一万五千円)に引き下げたが、参加者数は大幅に減少する見込みとしている。

意見交換があり、「いわゆる抱き合わせ販売をしているメーカーがあるが、オペレーター協会として自粛要請をするなど何か対応すべきではないか」、「抱き合わせでも購入するオペレーターが多いので、協会として意見を一つにまとめるのは難しい」、「しかしメーカーへの意見はどんどん出すべきであり、それが全国的に盛り上がれば効果もある」などの意見が出された。

懇親会で大橋幸彦副会長が、「抱き合わせ販売については会員が個々に反発しているが、全会員が団結して事に当たるのは困難な問題だ。反発の声が大きくなり、それが形となってメーカーに届くようになることを期待するしかない」と語り、乾杯の音頭をとった。

山梨県協、通常総会

# 地域催しに協賛

## 例年どおりの事業計画

山梨県アミューズメント施設営業者協会(事務局甲府市、畑晴夫会長、会員十三社)は十二月十日、甲府市内の「割烹満月」で平成十二年度通常総会を開き、役員改選の結果、全役員留任とした。同総会には十社が出席した。

平成十一年度事業報告案、決算案、十二年度事業計画案、予算案はいずれも異議なく承認された。うち事業計画では、新年度も地域催事「山梨ねんりんピック」(九月)への協賛(前年度はAM機による出展と寄付金を贈呈)、AOU関東地区店舗管理者講習会(二月、静岡県)の実施などを挙げている。また二月に長野県協との合同新年会を開く。

㈱三共の退会が報告された。

総会終了後に懇親会が開かれ、十五社十六名が参加した。

3協会合同新年会で(左から)テクモの柿原彬人社長(JAMMA会長)、泉陽興業の山田三郎社長(JAPEA会長)、加藤工業の加藤克彦社長、テクモの長田延孝専務

3協会合同新年会で(左から)セガ社の永井明専務執行役員、サミーの里見治社長、日本システムの村上栄司社長、サミー・アミューズメントサービスの鈴木実社長

3協会合同新年会で(左から)泉陽興業の山田勇作専務、岡本製作所の岡本典之社長、トーゴの山田朋一常務、ナムコの猿川昭義上席執行役員

ナムコ・ワンダーシティ

# 近畿初の京都南店開設

## 1階にテナント、2階にゲーム場

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は、京都府向日市内に大型複合AM施設「ナムコ・ワンダーシティ京都南」を十二月二十二日オープンした。「ワンダーシティ」は同社がデベロッパーとなって展開しているもので全国八店舗目、近畿では初めてとなる。

交通量が多く郊外型店舗が並ぶ国道一七一号線と府道二〇二伏見向日線が交差する角地に設置された。約九千平方メートルの敷地を借り受け、建築面積約四千四百平方メートルの二階建て建物を建設。一階にテナントなど、二階にゲーム場が入っており、総営業面積は三千八百平方メートル。駐車場は二百五十台収容。総投資額約十五億円、テナント料を含め年間売上げ二十一億円を見込んでいる。

ゲーム場は「プラボ京都南店」（風営八号店）で、二千平方メートルのフロアにAM機約二百七十台とビリヤード十四台のほか、ダーツコーナー（電子ダーツ三台）やDJブースなどを設置。テナントは飲食店三店、本とCDショップ一店の計四店となっている。

オープン前日に完成披露パーティーが行なわれた。中村社長が挨拶し、「人間は遊びの存在であるという人間観、二十一世紀は精神性の時代という未来観、そして高次の産業へ移行し高付加価値を生み出せる産業形態であるとの経済理論の三つを基本理念として、ナムコは斬新な遊びのビジネスの創造に挑戦している。とくに施設運営はアミューズメントからエンターテイメントへ、つまり楽しみや喜びの提供だけでなく、もてなす心が必要と考えている。この『京都南店』は従来の複合AM施設の枠を超えて、遊びと食と情報の融合店という機能を持たせ、より高い付加価値を生み出す最良の遊びの文化の発信をめざしている」と述べた。

土地所有者である辻井木材㈱の辻井重社長が乾杯の音頭をとった。またナムコの東純報行役員、「京都南店」の宮路竜一マネージャーらからそれぞれ挨拶があった。

同施設全体のコンセプトは、だれもが気軽に遊びに参加できるよう〃ストリートパーティー〃としている。入口部分に面積約二百九十平方メートルの吹き抜けホールを設け、同施設だけでなく外部にも広く使用を呼びかけてさまざまなイベントを常に展開していくとのこと。なおゲーム場とテナントを利用するたびにサービスポイントを加算する共通の「デビットカード」を採用している。

営業時間は十－二十四時（テナントは曜日によって異なる）、ゲーム場のビリヤードとダーツコーナーは翌午前二時まで。施設全体で年間二百四十万人の来場者を見込んでいる。

「ナムコワンダーシティ京都南」の、上は披露会のもよう、下は外観

パチンコ業界向け

# 通信端末「R7」

## SGSが登録制でスタート

㈱エスジーエス（SGS、本社東京、小形式徳社長）は十二月十四日、パチンコ／パチスロ業界向け「ドリームキャストR7」を発表した。東京フォーラムに業界関係者など約五百人を招いて行なったもので、アールセブン事務局はSGS内に設けられる。SGSはセガ社子会社のひとつで、パチンコ／パチスロ機の販売会社。

「ドリームキャストR7」は風営七号営業機業界に限定して、インターネットで情報提供するもので、二〇〇〇年一月からサービスを開始。約一万五千社を目標にしている。サービスを利用するには専用端末「R7」（四万九千八百円）を購入し、専用CD－ROMを使ってユーザー登録しなければならない。「DC」のユーザー登録では利用できない。接続料は無料だが、情報料は有料で新聞代程度とされる。

「R7」を使うことにより、パチンコ／パチスロに関する行政、組合・団体、マーケット、機械、人材、不動産、景品などの情報を入手することができる。このためアールセブン事務局は全国に専門の取材班を設け、最新情報を集める。つまり業界に必要なビジネス情報を、登録した業界関係者にだけ提供することになる。必要な投資額などは公表していない。

発表会でセガ社の大川功会長の、「世の中はインターネットで急速に変化しつつある。あらゆる分野に入って来ており、これなくしては考えられなくなっている。（七号遊技機）業界にもインターネットで情報を提供することになったので、大いに活用してほしい」とのビデオメッセージが流された。

入交昭一郎社長は、「DCをベースにしたR7は安く、簡単で優れた表現力を持ち、インターネットが利用できる新しい情報システムだ。インターネットで世界は劇的に変わると確信している。最新の情報を持っているかどうかで優劣が決まってしまう。R7はホール経営に必要な情報を、SGSが人手と労力をかけて集めて整理し、一発で提供できるようにする。パチンコ／パチスロ業界以外でもDCのビジネス用途は拡大する。例えばトヨタ自動車（中古車の検索）、野村証券（株式売買）、JRA（馬券購入）などあり、さらに十以上のプロジェクトが進行中だが、R7はとりわけ内容が充実している」と述べた。

なお「R7」は「DC」をもとに作られているので、DC用ゲームソフトが使えるなど、「DC」の基本仕様を受け継いでいる。キーボード別売。プリント機能はない。

「ドリームキャストR7」

セガ社JPに

# リング0の施設

## 岡山では子ども向け施設も

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、入交昭一郎社長）は、ホラーアトラクション二種類をATP「東京ジョイポリス（JP）」などに設置、十二月四日営業を開始した。

いずれも角川映画「リング0・バースデー」（東宝系で一月二十二日公開）をもとにしたもので、一種類は立体音響施設「リング0・貞子」。これはヘッドホンによる3Dサウンドに振動や風、照明などの演出を加えたもの。定員八名。所要時間五分で利用料金五百円。全国七ヵ所の「ジョイポリス」に設置された。

もう一種類はウォークスルー型「リング0・愛と恐怖」で、三名までが一組となって全長百三メートルのコースを進んでいく。古井戸、地下通路、旅館、廃屋など十一のシーンがあり、さまざまな仕掛けが設けられている。施設面積百二十二平方メートル。所要時間八分。利用料金七百円。「東京JP」のみに設置。

オープン前日に記者発表会があり、入交社長は、「東京JPはセガ社のエンターテイメントの方向を示すフラッグシップで、新しい試みはここを皮切りにしている。今回新設したアトラクションはハイテクを駆使しているとは言えないが、テクノロジーに人間くささをどう加えていくかということも今後のアトラクションの課題だ」と挨拶した。

角川書店の角川歴彦社長は、「映画『リング』はホラー好きな人でなく普通の中高生が怖がって楽しむような作品をめざしており、そういう方向でのホラーアトラクションが実現した。映画公開との相乗効果に期待している」と語った。また同映画の主人公を演じた仲間由紀恵も挨拶した。

なお「東京JP」ではドライブシミュレーター「ツーリングカーチャンピオンシップ・スペシャル」の使用車種（ライド部分は実車）を、ベンツCクラス、アルファロメオ155、トヨタスープラに一新し十一月十三日営業を開始。「東京JP」のアトラクション数はこれで二十四種類となった。

また「岡山JP」ではファミリー客が増えていることから、子ども向けアトラクション三種類を設置、十一月二十七日営業を開始した。その主な内容は次のとおり。

「わんぱく広場」（中村製作所製）＝ボールプールやチューブなど遊具を組合わせたもの。施設面積百五十五平方メートル。定員八十名。三十分三百円。

「くるくる大冒険」（シーキュー・アメニック製）＝鏡やトンネルの中を進むウォークスルー型。施設面積八十三平方メートル。定員十二名。所要時間四分。利用料金三百円。

「ふうせんボンボン」（同）＝エアークッション上で布製風船によるボール遊びができる。施設面積二十三平方メートル。定員十名。三十分三百円。

東京JPで（左から）入交昭一郎社長、仲間由紀恵、角川歴彦社長

## 年頭挨拶

ナムコ　中村雅哉社長

今年はナムコが迷わず自信をもって二十一世紀を突き進む土台を作る重要な一年になります。我々の事業活動の原点は〃人間は遊ぶために生まれてきた！〃（ホモ・ルーデンス）とする人間観にあります。時代は工業社会から本格的な高度情報通信社会に移ろうとしていますが、人間の本質は不変です。インターネットなど情報社会を象徴するデジタルやハイテックだけで人は幸福になれません。アナログやハイタッチからの視点が不可欠です。「ハイタッチ・デジタル・エンターテインメント」を唱える所以です。我々の目標は、高度情報通信社会において、夢中になるほどに面白くエキサイティングでさらに自己実現にも資する豊かなエンターテインメント世界の創造にあります。

なおコナミの上月景正社長も年頭挨拶を発表したが、長文なので省略する。主な内容は、①スポーツ、音楽に続き「映画ゲーム」を新構築する、②ゲーミング分野では米国ラスベガスでのライセンスを取得する、③携帯電話へのゲーム配信、カードゲームを拡充していく、など。

AOUエキスポ

# 展示会場を縮小

## 3ホールから2ホールへ

AOUは一月十三日、東京のスクワール麹町で開いた「AOUエキスポ出展社説明会」で、会場をこれまでの三分の二に減したことを明らかにした。この日、出展社の小間位置を決定した。AOUエキスポが幕張メッセで開かれるようになった九〇年では一ホールしか使用しなかった。九一-九三年は二ホール使用。九四年から三ホール使用と拡大したが、今年は二ホールに後退した。AOUは会場縮小理由を説明していない。

エアロスミス演奏会に

# 「QFF」を設置

## 東京と大阪で、ナムコが

ナムコは音楽ゲーム機「クエストフォーフェイム」のPRイベントを、十二月三十一日に大阪シティドーム内で、一月六-七日に東京ドーム前で実施した。いずれも同機収録曲のアーチスト、エアロスミスのコンサートに合わせたもの。

大阪会場はドーム内コンコースに同機四台をフリープレイで設置、約二千人が楽しんだ。東京会場は後楽園ロコモティヴ運営「AMミュージアム」の店頭に二台設置し一ゲーム百円で運営、約五百人がプレイした。両会場とも同機ポスターをプレゼントした。

ナムコでは「音楽ファンへのアピールとして成功した。とくにエアロスミスのファンは年齢層が幅広く、ゲームに触れたことがない年輩者も多数プレイし、ゲームファンの掘り起こしにもつながった」としている。

東京ドーム前の「クエストフォーフェイム」

# 中山氏、さらに合弁会社の社長

徳間書店、東北新社、日本テレビ、エフエム東京、三菱商事、アミューズキャピタルの六社で二月一日、㈱キャビア（本社東京、中山隼雄社長）が設立される。資本金は三億円で、六社が五千万円ずつ出資する。

出版、放送、商社など異業種の大手企業が共同でゲーム会社を作るのは初めてとされている。同会社、キャビアの事業内容は①ソフトウェアと周辺機器開発、②業務用ゲーム機の開発、③ゲーム場企画・運営、④コンピュータ通信開発などとなっている。

当面は家庭用TVゲームソフト開発を手がけ、これに伴う関連商品も開発していく予定。

元シャープ副社長の

# 浅田氏、任天堂へ

浅田　篤氏

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）は十二月二十一日、シャープ副社長だった浅田篤氏（六六）を常任顧問に迎えたと発表した。六月の株主総会で取締役に選任する予定。

浅田氏は技術者としてシャープの半導体などの業務に携わってきた。任天堂では「技術開発面でのサポートを期待する」としている。

浅田氏は五五年に早川電機工業（現シャープ）入社。常務、専務を経て八八年副社長、九八年六月から常任顧問だった。

論潮

# 冬の時代

「ゲーム場収入を決める要素で、立地条件は約七-八割も占めている」と、故久田正治氏（東京キャビオート）が語ったことを思い出す。もう二十年ぐらい前のことだろうか、単にゲーム場の立地条件にとどまらず、同じゲーム場でも設置する場所によってゲーム機の収入は大きく変わることも知らされた。

都市部で立地条件が良いと、賃貸料（歩合いもある）などのコストも高くなるので、収益が上がるようにするにはよほどの工夫が必要となる。しかも機械のメンテナンスは、メーカーに頼り切りになるのではなく、自前である程度まかなえるだけの技術が必要だった。将来性というのがまるで見えてこないこの業界に大資本が参入することもなく、大手三社と中小のオペレーターで長年、日本のAM機オペレーションの分野は支えられてきたのである。全産業から見ればマイナーではあるけれども、大きく伸ばす可能性を持っていた。

七八年にタイトーが発売した「スペースインベーダー」による社会的なブームは、そういう可能性を一挙に現実のものにした。以後TVゲーム機がゲーム機の主流になり、最も困難な障害と見えたコピー問題も、著作権により保護されることになり、さらに発展させることができた。基板規格も整備され、メンテナンスは容易になったため、他業界からの参入も楽になってきた。

そうすると、ロケーションオーナーが直接、ゲーム場経営に乗り出すことになり、ロケーションを所有しないオペレーターのメリットはたちまち減ることになる。しかも、AMゲームに関係ないはずの遊技機賭博が八二年に社会問題化したことから、八四年にはゲーム場を新たに風俗営業にする風営法改正が行なわれた。

風営法改正で遊技機賭博は解決しなかったが、ゲーム場オペレーターには制限が加えられた。まさにオペレーターの「冬の時代」がその時始まったが、それはまだ克服されていると言えない。

# 人事異動

**日本ユニカ**

（1月1日）会長（社長）篠岡信雄▽社長（副社長）保木純夫

**タイトー**

（1月1日）FB企画室長（CP事業本部長兼販売部長）取締役松高誠三

CP事業部長（CP事業本部開発部長）鈴木喜博▽GM開発部長（GM第二開発部長）頭島明男

▼機構改革＝①CP事業本部を改組し、CP事業部とする、②GM第一開発部とGM第二開発部を統合し、GM開発部とする、③GM第三開発部を廃止する。なおFBは新規事業開拓

（2月1日）GM販売部長、上甲次雄

**コナミコンピュータエンタテインメント大阪**

（1月16日）コンシューマソフトウェア事業部統括部長（制作部長）副社長監督長江勝江▽コンシューマソフトウェア事業部長（サウンドデザイン部長兼制作部長）取締役上原和彦▽業務推進部長兼業務管理室長兼IR室長（管理部長）同古谷寿実男

ネットワークコンテンツ事業部長（デザインディレクション室長）難波和宏

▼機構改革＝①ネットワークコンテンツ（NC）事業部を新設、②サウンドデザイン部、デザインディレクション室を制作部に統合し、コンシューマソフトウェア（CS）事業部とする、③管理部を業務推進部に改称、経営推進室、業務管理室、IR室を設ける

**サミー**

（1月16日）社長室副室長兼経営企画部長、河村芳隆

**コナミ**

（1月18日）常務執行役員、業務推進本部長兼管理部長稲富英利▽執行役員関西地区代表、業務推進本部業務部長東尾公彦

**アルゼ**

（1月25日）新規事業担当（管理本部長）取締役岡田知裕▽執行役員営業本部長、瑞穂製作所社長安藤寿雄▽同管理本部長兼経理部長、森下忠重





# AOUエキスポ'00小間配置図

2月25-26日
日本コンベンションセンター（幕張メッセ）

出席社名（50音順）

| 社名 | 小間番号 |
| --- | --- |
| ㈱アイ・ディー・アイ企画 | 12 |
| 旭精工㈱ | 34 |
| ㈱アトラス | 22 |
| ㈱アミューズ | 50 |
| ㈱アミューズメント産業出版 | 58 |
| ㈱アミューズメント通信社 | 57 |
| ㈲アメディオ | 47 |
| ㈱エイクリエイト | 55 |
| ㈱エイコー | 49 |
| ㈱エイブルコーポレーション | 24 |
| ㈱エスケイジャパン | 29 |
| オー・エム・アイ㈱ | 16 |
| オリエンタル産業㈱ | 41 |
| オムロン㈱ | 20 |
| ㈱カトウ製作所 | 11 |
| カプコン㈱ | 6 |
| コナミ㈱ | 2 |
| ㈱こまや | 14 |
| ㈱彩京 | 13 |
| サミー㈱ | 53 |
| 三和電子㈱ | 30 |
| ㈱シーキュー・アメニック | 37 |
| ㈱シーディック | 10 |
| ㈱シグマ | 23 |
| システムサービス㈱ | 28 |
| ㈲芝商事 | 31 |
| ㈱ジャレコ | 54 |
| セイミツ工業㈱ | 32 |
| ㈱セガ・エンタープライゼス | 1 |
| 綜合ユニコム㈱ | 56 |
| ㈱タイガー娯楽 | 40 |
| 大長商事㈱ | 42 |
| ㈱タイトー | 3 |
| 中部商事㈱ | 46 |
| ㈱トーゴ | 26 |
| テクモ㈱ | 7 |
| ㈲東上物産 | 45 |
| ㈱トーシン産業 | 48 |
| ㈱東プロ | 8 |
| ㈱トップ産業 | 52 |
| ㈱ナムコ | 4 |
| 日邦産業㈱ | 36 |
| 日本ユニカ㈱ | 15 |
| ㈱丹羽 | 19 |
| ㈱ハーテック | 17 |
| ㈱バンプレスト | 5 |
| ㈱ピーナッツクラブ | 51 |
| ㈱ファースト・ロック | 35 |
| ㈱フクヤ | 43 |
| 富士電子工業㈱ | 9 |
| 船井ヒューコム㈱ | 25 |
| ㈱ブルーム | 44 |
| ㈱ホープ | 27 |
| ㈱ママ・トップ | 18 |
| ㈱マリンゲーム | 33 |
| ㈱漫充堂 | 21 |
| ㈱友栄 | 39 |
| AOU | 38 |

## AOU主導の「ゲームの日」

# 主に障害者にサービス

### 実施しない会員も多く疑問の声も

AOU、JAMMA、NSAの三協会による九九年「ゲームの日」（十一月二十三日）イベントが各地で行なわれた。

これはゲームの日実行委員会（入江昭造委員長）の企画をもとにAOUの会員協会が主体となって実施したもので、今回で五回目となる。

実施内容は福祉施設へのゲーム機の〝出前サービス〟（五県協）、ゲーム機や景品の寄贈（三県協）、AM施設への障害者招待（三都県協）、抽選会など。また独自のイベントを行なったオペレーターもいる。しかしイベントを実施しなかった協会も多く、統一イベントとしてのあり方を問う声や社会への健全性のアピールにはつながらないとの疑問を投げかける業者もいる。

### 北海道協

北海道アミューズメント施設営業者協会（田中亀雄会長）は十一月二十三日、札幌市内の老人ホーム「ホワイトキャッスル」にゲーム機の出前サービスを行なった。

出前した機械はTVゲーム機、シール機、クレーン機など計十三台。ビンゴ抽選会も実施し、高齢者とその孫ら約四十人が楽しんだ。

また会員店舗でのアンケートに回答したプレイヤーに抽選で独自の賞品（PS二台、PS2、N64、DC各一台）をプレゼントした。

### 栃木県協

栃木県アミューズメント施設営業者協会（入江昭造会長）は十一月二十三日、県内三ヵ所の障害者施設にゲーム機を計九台寄贈した。

寄贈先は足利こころみ学園（足利市）、鹿沼希望の家（鹿沼市）、黒磯太陽の里（里磯市）で各三台ずつ寄贈。ゲーム機は会員が提供した中古機で、モグラ叩きやガンゲーム機、ドライブゲーム機など。また会員店舗では抽選会などを実施した。

### 東京都協

東京都アミューズメント施設営業者協会（真鍋勝紀会長）は十一月二十三日、浅草花やしきで恒例の「アミューズメントふれあいフェスティバル」を実施した。

今回は都内九ヵ所の養護施設から児童百六十名と付き添い職員四十名の計二百名を招待。園内の遊園施設がフリーパスとなるリストバンド、ゲーム場と売店で利用できるチケット（二千円分）、昼食、お土産を全員に手渡した。

開会式で東京都協の永井明副会長、同園の高井初江園長が歓迎の挨拶をし、東京家庭学校の松田雄年氏が「設備が整った良い遊園地に招待され、子どもたちも喜んでいる」と感謝を述べた。

今回の「ゲームの日」のイメージキャラクターである少女グループ「Z－1」のライブショーも行なわれた。

写真は東京都協「AMふれあいフェスティバル」にて、上は開会式、下は遊園施設に並ぶ招待児童たちで中央は花やしきの高井初江園長

### 神奈川県協

神奈川県アミューズメント施設営業者協会（村山嘉男会長）は十一月二十三日、横浜市内の障害者スポーツ文化センター「横浜ラポール」でゲーム機の出前サービスを行なった。

設置機種は音楽ゲーム機、シール機、ドライブゲーム機、ガンゲーム機、プライズマシンなど計十七台。シール機には車イス用に油圧式リフトを用意した。約五百人がゲームを楽しんで賑わい、三時間の予定を三十分延長した。

### 静岡県協

静岡県アミューズメント協会（星谷清重会長）は十一月二十三日、三島市内の養護施設「静岡恵明学園」にミニ遊園地を出前サービスした。

これは「おっちょこちょいのサンタさん、一ヵ月早いクリスマス」として行なわれたもので、屋外にエアーアクションの遊具や定置型乗物機など、屋内にTVゲーム機やプライズマシン、その他アーケードゲーム機、シール機、綿菓子機など計二十台を設置。協会員十社十四名がスタッフとして対応した。

開会に当たり星谷会長が子どもたちに挨拶し、同園に金一封を寄付した。

五十名の園児と職員二十名がミニ遊園地で楽しんだ後、アンパンマンのぬいぐるみを着た女性職員が、同協会から贈られた景品や菓子類をクリスマスプレゼントとして園児に配った。

### 近畿地区協議会

近畿地区協議会（川楠俊太郎会長）は十一月二十一～二十三日、近畿二府四県協の合同による三角クジ抽選イベントを希望した傘下会員のゲーム場で実施した。

これは三角クジを購入したオペレーター三十一社がゲーム場百六店で、来場者に配布したもの。賞品はAOU作成「Z－1」のクオカードとストラップ、各店独自の賞品の三種類。三角クジは百五十セット（一セット一万円）を販売した。

なお同イベントは近畿以外で運営しているゲーム場（中国と四国で計六店）でも実施した。

### 広島県協

広島県アミューズメント施設営業者協会（平本将人会長）は十一月二十六日、広島市中央老人福祉センターに「生涯青春アミューズメントラブ・エイド」と題してゲーム機の出前サービスを行なった。

出前したゲーム機は「電車でGO！」やエアーホッケー、シール機、プライズマシンなど計二十台。またゲーム機用景品をプレゼントした。係員として協会員二十一名が担当。約二百八十名の老人たちがゲームを楽しみ盛り上がった。このもようは地元テレビ局や新聞社が報道した。

### 山口県協

山口県アミューズメント施設営業者協会（萩田雅重会長）は、児童養護施設「陽光園」（小野田市）に十一月十九日、「清光園」（吉敷郡）に二十四日、それぞれ景品類を寄贈した。

景品はぬいぐるみや文具など計二百五十個で、正副会長が二施設を訪れ手渡した。

### 香川県協

香川県アミューズメント施設営業者協会（神原研志会長）は十一月二十三日、会員運営ゲーム場でそれぞれフリープレイのゲーム機を一台以上設置し、「ゲームの日」をPRした。

同協会では昨年まで二回、福祉施設へのゲーム機出前サービスを行なってきたが、今回は普段ゲーム場に来るプレイヤーを対象にサービスしたもの。同協会では「無料ゲーム機があるということで通常より多くの客が各店に来場した。とくに女性客とファミリー客が増え、有料ゲーム機の売上げも上がるなど成果を収めた」としている。

### 福岡県協

福岡県アミューズメント施設営業者協会（長友隆典会長）は十一月二十三日、ナムコ直営店「ワンダーパーク筑紫野」で「障害者ふれあいアミューズメントフェスティバル」を開催した。

これは昨年（セガ社「福岡JP」で開催）に続き二回目となるイベント。障害者のスポーツトレーニングを推進しているスペシャルオリンピックス日本の福岡支部を通じて障害者と付添人ら百九十人を同店に招待したもの。

午前中の三時間半、同店のゲーム場とボウリング場などを全面貸し切りとし、すべての機械を無料開放した。また景品などもプレゼントした。開会式で長友会長とナムコの古沢伸幸部長が挨拶した。

### 長崎県協

長崎県アミューズメント施設営業者協会（島田武会長）は十一月二十二日、長崎市福祉保健部を通じて児童福祉施設にぬいぐるみなど約八百五十個を寄贈した。

同協会では昨年も同様の寄贈をしており、今回は個数を大幅に増やした。

寄贈したのはぬいぐるみ約三百六十個、玩具五十個、色鉛筆三百本、単三電池百個、腕時計二十個。

島田会長が市役所を訪れ、横尾収入役に目録を手渡した。このもようは地元新聞で報じられた。

また長崎市長から同協会に感謝状と記念品が贈られた。

### 大分県協

大分県アミューズメント施設営業者協会（宮永繁会長）は十一月十三日、城島後楽園遊園地（別府市）に四ヵ所の養護施設の児童百三十一人を招待した。

これは九八年から実施しているもので、招待した養護施設数を回を追うごとに増やし、今回で計九施設となる。今回は青松園（大分市）、聖ヨゼフ（同）、清浄園（中津市）、鷹巣学園（玖珠郡）から招待。

招待された児童たちは遊園施設をフリーパスで、また園内二ヵ所のゲーム場（セガ社と開世通商が運営）のゲーム機を無料サービス券で楽しんだ。

同協会では児童の送迎バス、昼食、菓子類などを用意した。

### 鹿児島県協

鹿児島県アミューズメント施設営業者協会（黒葛勝行会長）は、十一月二十一日に障害児福祉施設「やまばと学園」の秋祭りにシール機二台を、また二十二日に鹿児島経済大学の学園祭に「DDR」一台をそれぞれ出前サービスした。

同福祉施設への出前サービスは昨年に続き二回目。シール機には車イス用のスロープを設置。またヨーヨー釣りなども設け、景品（約五百個）をプレゼントする抽選会を行なった。同学園祭に設置した「DDR」はフリープレイで楽しませ、学生たちにゲーム場をPRした。

写真は静岡県協のミニ遊園地の出前サービス、上は児童に挨拶する星谷会長（右）と各種ゲーム機、下は屋外に設置した遊具や乗物機など

# 海外ニュース

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

## AB調べ世界の遊園地ベスト50

# TDL1位続く

### ディズニー系だけで6位まで

米国の業界紙「アミューズメントビジネス」（AB、週刊）は恒例の年末特集号で、世界の遊園地（テーマパークとアミューズメントパーク）の九九年度入場者数上位五十ヵ所を発表。東京ディズニーランド（TDL）が千七百四十五万人で、九三年度以来連続してトップになった。

同調査ではフロリダ州オーランドのディズニーワールド内のテーマパークを九三年度以降それぞれ分けてカウントしていることによる。四番目のテーマパーク「アニマルキングダム」は九八年四月開園で、今回フルカウントになった。ユニバーサルスタジオ・フロリダの第二テーマパーク「アイランズ・オブ・アドベンチャー」は九九年六月開園で近くのテーマパークに影響を与えた。

「AB」によると、九九年度は九七年度に次いで遊園地は好調だった。世界の上位五十ヵ所をみると前年比六％増で、地域別では北米三％増、中南米四％減、欧州六％増、アジア六％増だった。

アジアでは韓国のエバーランドなどが伸ばしているが、日本は豊島園などが大きく後退した。結果として世界五十位までに九ヵ所入っていた日本は、六ヵ所に減った。その大きな原因は日本を覆う消費不況である。

世界第二位はマジックキングダム（ディズニーワールド内、千五百二十万人）、三位はロサンゼルス近郊のディズニーランド（千三百四十五万人）、四位はフランスのディズニーランド・パリ（千二百五十万人）、五位はエプコットセンター（ディズニーワールド内、千十万人）、六位はMGMスジオ（ディズニーワールド内、八百七十万人）と、六位までをディズニー関係で占めたのも例年どおり。アニマルキングダム（ディズニーワールド内）は八百六十万人で八位（前年十位）と上がってきた。

七位は韓国のエバーランド（八百六十四万人、前年八位）。景気回復を背景に、新アトラクション「デジタルアドベンチャー」などが効果を上げた。九位はユニバーサルスタジオ・フロリダ（八百十万人、前年七位）、十位は英国のブラックプール・プレジャービーチ（六百九十万人、前年九位）、十位は韓国のロッテワールド（六百十万人、前年十一位）と少しずつ順番が入れ替った。

アジアで世界五十位内に入ったのは、上記のほか横浜八景島シーパラダイスが五百六十六万人で十二位、ハウステンボスが四百三万人で十五位、長島スパーランドが四百万人で十六位、香港のオーシャンパークが三百三十万人で二十三位、鈴鹿サーキットが三百十六万人で二十七位、韓国のソウルランドが三百万人で三十一位、倉敷チボリパークが二百九十四万人で三十六位となっている。

日本の豊島園、パルケエスパーニャ、宝塚ファミリーランド、スペースワールドはランク外となり、倉敷チボリパークが新たに入った。

北米だけの上位五十位（うち六位までは前出）では、七位がユニバーサルスタジオ・ハリウッド（五百十万人）、八位がシーワールドフロリダ（四百七十万人）、九位がブッシュガーデン（三百九十万人）、十位がシックスフラッグス・グレートアドベンチャー（三百八十万人）となっている。新たに入ったアイランド・オブ・アドベンチャーは三百四十万人で十三位だった。

遊園地をチェーン展開しているグループ会社では、一位がウォルトディズニー・アトラクションズ社（計八千九百二十万人）、二位がプリミアパークス／シックスフラッグス社（計四千七百五十万人）、三位がユニバーサルスタジオズ社（計二千九十万人）、四位がシーワールド、ブッシュガーデンなどのアンホイザー／ブッシュ社（計千九百九十万人）、五位がナッツベリーファームなどのシーダーフェア社（計千三百五十万人）だった。

## IAAPAが定めた

# 「カルーセル年」

### 米欧でキャンペーン進める

遊園地関係の国際協会であるIAAPA（インターナショナル・アソシエーション・オブ・アミューズメントパークス&アトラクションズ）は、二〇〇〇年を「カルーセル（メリーゴーランド）国際年」と定め、米欧を中心に国際的なキャンペーンを開始した。

これは九六年の「ローラーコースター国際年」に続くもので、古典的でしかも新鮮な感動を与えるメリーゴーランドの価値を再認識する。また、この催しを通じて福祉団体「メイク・ア・ウィッシュ財団」を支援する。

「回転木馬」とも訳されることのあるメリーゴーランドは、単に回転しながら上下動するだけでなく、装飾とミラーで不思議な空間を作り出す。遊園地に欠かせない遊園施設のひとつである。

## 米国業務用展示会

# 再編めざす動き

### ファンエキスポは春に移行

米国業務用AM機の展示会は二〇〇一年にも再編される可能性が出てきた。AAMAのASI、AMOAのAMOAエキスポ、リード社のファンエキスポが来年春に併行開催される、という可能性が出てきたためである。

今年は三月にASI、九月にAMOAエキスポ／ファンエキスポが開催される。しかし来年、ファンエキスポは九月から三月に繰り上げる方針を示しているからだ。これらはすべて開催地をラスベガスとしている。

ASIとAMOAエキスポの統合ないし併催は数年前から大きな課題となっており、もし合意できるなら一挙に三つの展示会を三月にまとめることが可能になる。米国の業界が市場後退のため弱体化しており、それに対応した動きとなる。

AMOAのフランク・セニスキー会長は、「この問題についてもう二年間も討議している。しかし、二つの非営利団体（AAMAとAMOA）と営利企業（リード社）が対等の立場で交渉することを含め、解決しなければならないことが多い」と述べている。

仮に二〇〇一年三月に統合ないし併催するとすれば、巨大化した秋のIAAPAショーと、うまくバランスがとれると見られている。

## ウォルトディズニー社

# 映画部門見直し

### テーマパーク部門は順調

米国のウォルトディズニー社は一月五日、アニュアルレポートに盛られたマイケル・アイズナー会長兼CEOの「株主への手紙」を発表した。九九年九月期決算に基づき、今後の方針などをまとめた長文の手紙で、全般的な業績不振は一時的なものと説明している。

部門別ではテーマパーク＆リゾーツだけが売上高で一〇％、営業利益で一二％の伸びを示しているのに、映画制作などのスタジオエンタテイメントとキャラクターグッズなどのコンシューマープロダクツの動きが鈍いため、これらの部門を改革する。

またコアビジネスでない「クラブディズニー」などは閉鎖し、映画制作では質は落さないがタイトルを絞るなどコストを削減する。なおテーマパーク＆リゾーツ部門で新設計画を進めており、効果を上げることになる。

インターネット部門はまだ成功していないが、やがて全部門と結びついて成果を上げる。すでに放送部門は大きく成長しており、今後の収益が期待できる――など。

一九四五年以来同社は平均して毎年一五％の増収を続けてきたことになるが、今後もそれほど伸ばし続けると予想するのは難しいとしている。

## 豪州LAIグループ

# 米国に販売拠点

豪州のLAI社（レジャー&アライドインダストリーズ、本社パース）は大手ディストリビューターとして知られているが、東南アジアを含めゲーム場「タイムゾーン」を展開するオペレーターでもある。しかも九八年以来、パース工場を拠点にアーケードゲーム機の開発製造も進めている。

そのLAI社が九九年十二月に北米／南米を担当する米国LAI社を設置した。すでにニュージーランド、インドネシア、フィリピン、シンガポールに販売拠点を持っており、これに米州担当を加えたことになる。

LAI社のマルコム・スタインバーグ社長はそのらつ腕で知られている。

**International Trade Show**

| Show | Date |
|---|---|
| Amuse UK (Blackpool, UK) | Feb. 29-Mar.1 |
| AOU Expo'00 (Chiba, Japan) | Feb. 25-26 |
| Enada Spring'00 (Rimini, Italy) | Mar. 9-12 |
| India Amusement Expo'00 (New Delhi, India) | Mar. 15-17 |
| Theme Parks & Fun Center Show (Dubai, U.A.E.) | Mar. 28-30 |
| ASI 2000 (Las Vegas, U.S.A.) | Mar. 29-31 |
| IGBE (Las Vegas, U.S.A.) | Mar. 29-31 |
| Tokyo Game Show'00 Spring (Chiba, Japan) | Mar. 31-Apr.2 |
| World of Entertainment (Prague, Czech) | Apr. 27-29 |
| China Amusement Expo'00 (Beijing, China) | May. 3-6 |
| TiLE'00 (London, UK) | May. 9-11 |
| E3 (Los Angeles, U.S.A.) | May. 11-13 |
| Asian Amusement Expo'00 (Hong Kong) | July. 12-14 |
| Salex'00 (Sao Paolo, Brazil) | July. 20-22 |
| Exime'00 (Mexico City, Mexico) | Aug. 2-3 |
| TAMA-GTI Expo (Taipei, Taiwan) | Aug. 10-13 |
| AMOA Expo'00 / Fun Expo'00 (Las Vegas, U.S.A.) | Sept.20-22 |
| JAMMA Show (Tokyo, Japan) | Sept.21-23 |
| World Gaming Expo'00 (Las Vegas, U.S.A.) | Oct. 18-20 |
| IAAPA 2000 (Atlanta, U.S.A.) | Nov. 15-18 |

INVASION
THE ABDUCTORS
インベージョン
凶悪エイリアン襲来!!



HAHAHA!



カマドウマサカタ
坂田利夫
オカムラバエ
岡村隆史

ロンブーアリアツシ
(ロンドンブーツ淳)
ロンブーアリリョウ
(ロンドンブーツ亮)
フジイケムシ (藤井隆)

# 話題のマシン

## セガ社「ナオミ」の「バーチャNBA」
# 米国プロバスケ
## 「ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド」も

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、入交昭一郎社長）から、CGバスケットボールゲーム「バーチャNBA」が二月二十三日発売となる。またキーボードによる文字入力でゾンビを倒していくという「ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド」が一月二十八日発売となった。いずれも「ナオミ」基板使用。

「バーチャNBA」は、米国プロバスケットリーグのNBAの許諾を受け二十九の全チームとその実在選手を採用したもの。選手の動きが滑らかで、リアルに表現している。

バーチャNBA

八方向レバーと二つのボタンの組み合わせで多彩なプレイができる。ジャンプシュート（ボタンを押し続けるとジャンプ、放すとシュート）、ランニングシュート（ドリブル中にボタンを押す）、ドリブルやパスのカットなどがあり、これらの技を使う時は操作のタイミングと相手選手との位置関係が重要となる。

一人用はトーナメント戦、二人用は対戦で第四クオーターまでのコンティニュープレイ、途中参加も可能。基板OP価格二十三万八千円。

「ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド」は「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2」をベースにしたもので、ガンではなく備え付けのキーボード入力で敵を倒していく。

出現するゾンビに重ねて表示される文字（和文とローマ字）を素早く入力すると、そのゾンビを撃破できる。表示文字は「ドラ息子」「育ちすぎ」などゲーム内容やストーリーとは関係のない言葉で、ゲーム進行とともに文字数が増えるなど難しくなっていく。正しく入力しないと敵の攻撃を受け、ライフが減る。

入力の途中でエスケープキーを押すと他の標的に変更できる。二人同時プレイも可能。完成品OP価格五十八万円。

ザ・タイピンダ・オブ・ザ・デッド

## 音楽機「キーボードマニア」
# 本物の鍵盤叩く
## コナミ「スマッシュ&スピン2」も

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から、TV音楽ゲーム機「キーボードマニア」が一月上旬、またスポーツゲーム機「スマッシュ&スピン2」が十二月中旬、それぞれ発売となった。

「キーボードマニア」はヤマハ製の本物のキーボード（二十四の鍵盤）を二つ備え付け、指示通りの鍵盤を叩きメロディラインを奏でるもの。

画面上部から降りてくる指示符が下の鍵盤の絵の上に来た時、それに対応する鍵盤を叩く。音質を変えるコントローラーもある。モードは難易度別の三種類から選択。二人用は同時プレイだが、一人で二つの鍵盤を両手で弾くことも可能。スピーカーは計六個。TVモニターは二十九ﾁｲﾝ。価格百二十八万円。

キーボードマニア

「スマッシュ&スピン2」はオート卓球シミュレーションゲームのバージョンアップ版。前作五つのモードを改良した上で、新たに二人用ダブルス、ショートロブでの配球によるスマッシュ、得点に応じて難易度が上がる実力判定の三つのモードを追加、いろいろな卓球プレイが楽しめるようになった。終了後、ランキング表示がある。改造キット販売である。価格二十三万八千円。

スマッシュ&スピン 2

## SNK「ネオジオ」で彩京製
# 敵弾速度2種に
## 「ストライカーズ1945プラス」

㈱SNK（本社大阪、高堂良彦社長）から、「ネオジオ」ソフトとして㈱彩京製「ストライカーズ1945PLUS（プラス）」が十二月二十四日発売となった。

これは「ストライカー」シリーズに新たな要素をプラスしバージョンアップしたもので、横画面、縦スクロールのシューティングゲーム。

同シリーズは敵機撃破とともに、敵がばらまくように発射した多くの弾の間をうまくくぐり抜けていくという迷路脱出的な要素に特徴があり、「PLUS」ではその面白さをさらに追求し、敵弾に高速と低速の二種類を設けて色分けした。

ため撃ちスーパーショットはレベル制でなく、ゲージ満杯で使用可能となるストック制になり、戦闘機（七種類に増え隠し機体も採用）により異なる能力を設定。爆発時のグラフィックが派手になった。カートリッジOP価格五万九千円。

ストライカーズ 1945 PLUS





# 話題のマシン

## 新感覚CGパズルゲーム
# 形変えてはめる
## ナムコの「アクアラッシュ」

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、新タイプのCGパズルゲーム「アクアラッシュ」が二月下旬発売となる。

これは画面上部から下がってくる連なったブロックのすき間に、下部からブロックをはめ込みながら、連なったブロックを消していくゲームで、プレイヤーがはめ込むブロックの形を自由に変えられるというのが大きな特徴。プレイフィールドは細長い帯状で、背景は海底の景色になっている。

四方向レバーと三つのボタンを操作する。

プレイヤーが操作するのは横長（ブロック三つ分の幅）のブロックで、左（中央、右）ボタンを押すとブロックの左側（中央、右側）の部分が上へ伸びていく。上部ブロックのくぼみの形状に合う形に変形させてはめ込む。

横一列分が並ぶとその列が消え、一定条件で連鎖消しが自動的に起こる。上部ブロックが画面下部のレッドラインを越えるとゲーム終了。

二人用は対戦で二つのフィールドが表示され、連鎖消しで相手ブロックが増える。三本勝負制。

「システム12」による基板販売で価格未定。

アクアラッシュ

## 武器アクション、通信でモード追加
# 立体フィールド
## カプコンから「ナオミ」基板「スポーン」

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から、CGアクションシューティングゲーム「スポーン・イン・ザ・デーモンズハンド」が一月二十七日発売となった。

これは同名の人気アメリカンコミックスをもとにしたもの。さまざまな武器を駆使し魔王とその軍団をやっつけていくゲームで、建物の屋上から飛びかかったり柱の陰に隠れたりとプレイフィールドは立体的で、自由に動き回れるのが特徴。八方向レバーと四つ（攻撃、ジャンプ、武器チェンジ、視点変更）のボタンを操作する。

キャラは黒ずくめの"スポーン"を含め十人以上いる。タイマーとライフ制で巨大ボスを倒すとステージクリア。通信機能により二台以上で協力プレイモード、三－四台で自分以外はすべて敵となるモードが追加される。

「ナオミ」基板で基板キットOP価格二十四万八千円、ROMキット十七万八千円。二セット購入は割引価格となる。

スポーン・イン・ザ・デーモンズハンド

## 小型ホッパー
# 左右両出し型も
## 旭精工「SH－400シリーズ」

旭精工㈱（本社東京、安部寛社長）から、新型の小型ホッパー「SH－400シリーズ」が近く発売となる。

同シリーズは、①コインロックが万一発生した場合、専用制御基板でロックが解除するまでモーターが正転、逆転を繰り返す、②同径コインで厚さが変わってもカム機構で即座に対応できる、③コネクターやヘッドの取り付け取り外しがワンタッチでできるため、機器への取り付けが簡単でメンテナンスも容易になる、④小型ながらも百円硬貨五百五十枚（増量ヘッド装着で千二百枚）を収納できることなどが特徴。

三タイプあり、「SH－400」の自己診断フォトセンサー付きで定価一万二千円、同近接センサー付きで一万三千円。

また以上の特徴のほか外径十六・五－二十九ﾐﾘ、厚さ一・三－三・一ﾐﾘの硬貨ならディスクを交換しなくても調整だけで対応できる「SH－400F」（価格未定）を用意。

さらに小型ホッパー初の独自のエスカレーター付きで、払い出し中でも左側と右側への払い出しが切り替え可能で画期的な「SH－400／U1」（価格未定）がある。

SH－400／U1

SH－400F

## 「ロードランナー」改良版
# 対戦アクション
## 彩京が通信プレイ加えアレンジ

㈱彩京（本社東京、藤本光三社長）から、TVパズルアクションゲーム「ロードランナー・ザ・ディグファイト」が二月上旬発売となる。

これは米国パソコンソフト「ロードランナー」を許諾により同社が独自にアレンジし業務用として開発したもの（業務用は旧アイレムが八四年以降シリーズ化し発売した）。

階層状画面で敵の攻撃を避けながら画面上の金塊を集めていくゲーム。

レバーと三つのボタンを操作する。

一つの基板で二台通信による二人対戦／協力モードを追加したのが特徴。

対戦の場合は専用ステージとなり、自分のタマゴを先に全部取った方が勝ちで、タマゴを取ると味方モンスターが生まれ、相手画面のモンスターも味方となる。

また穴を掘って敵が落ちれば埋めることもできる。ゲームに行き詰まれば再スタートも可能。約七十ステージ構成。タイマー制。基板OP価格十七万八千円。

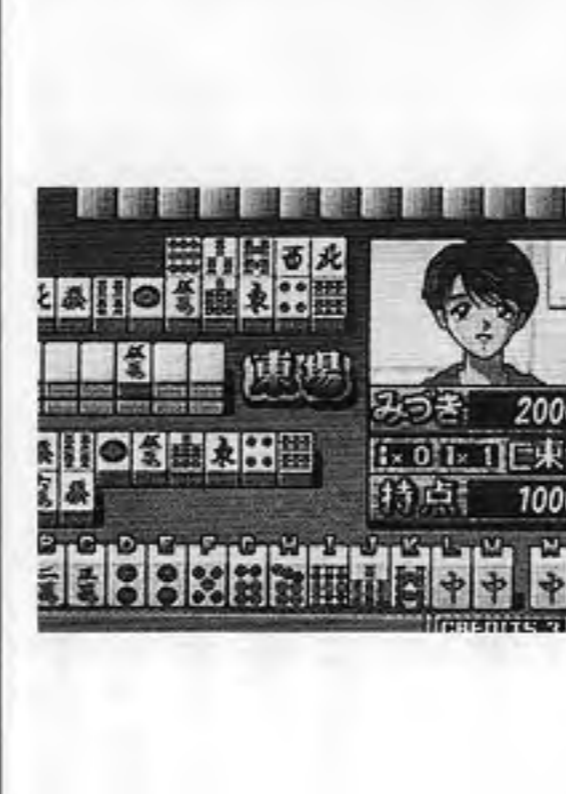
ロードランナー・ザ・ディグファイト

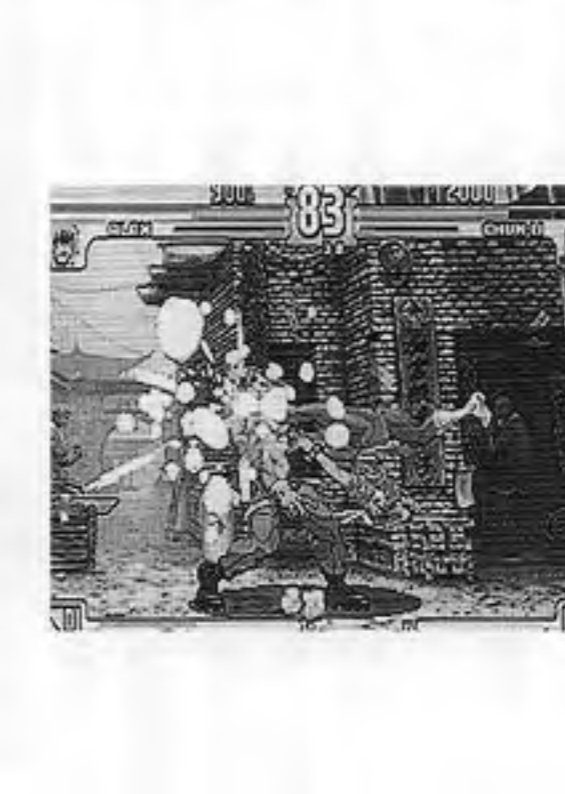
# 総目録 No.109

本紙「話題のマシン」でとりあげた機械の総目録です。とりあげた時点でⓐ明らかなコピー機やⓑとばくに使用されやすいメダルゲーム機は、すでに排除しています。配列は❶ＴＶゲーム機❷アーケードゲーム機（プライズマシン、占い機を含む）、❸ＡＭ自販機、❹乗物機に分類しそれぞれ掲載順としました。社名末尾の数字は掲載号数です。なお基板、ＲＯＭキットのみなどのＴＶゲーム機については、画面の写真だけにしました。（一部次回へ繰り越し）

**恋愛クイズ·ハイスクールエンジェル**
ＴＶクイズゲーム。解答しながら女の子との恋愛を進めていく。まじめ度、おたく度などを表示する。「システム12」基板使用。発売未定。 **【ナムコ】**No.586

**ジャイアントグラム全日本プロレス２**
ＣＧプロレスゲームで２対２のタッグマッチモードを追加。大技打撃コンボ、返し技など駆使。「ナオミ」基板キット標準価格23万５千円。 **【セガ社】**No.586

**ギャロップレーサー　３**
「ＴＰＳ」第７弾。馬が32頭に増え謎の馬も出現。暗証番号で次回も同じ馬でプレイ。サブ基板ＯＰ価格14万８千円、基板セット21万８千円。**【テクモ】**No.586

**スーパーリアル麻雀ＶＳ**
「リアル麻雀」シリーズ８作目。２台通信対戦モードを追加。通信ケーブル付き「アレック64」基板セットＯＰ価格29万６千円。 **【セタ／エイブル】**No.588

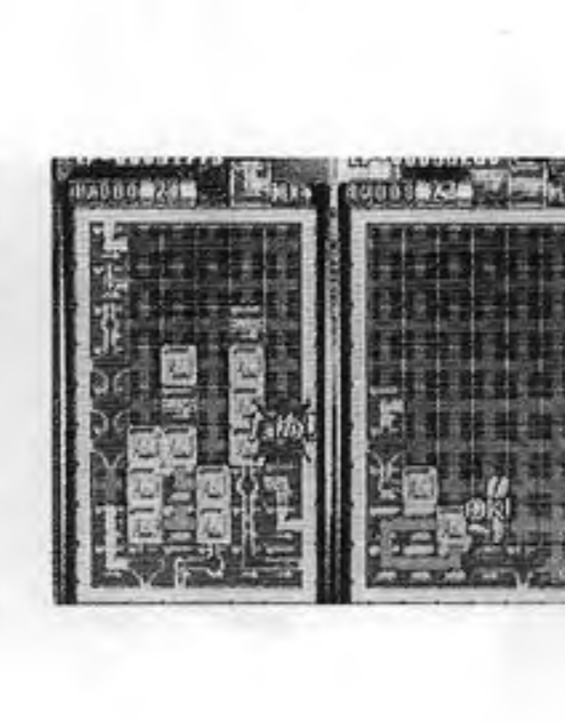
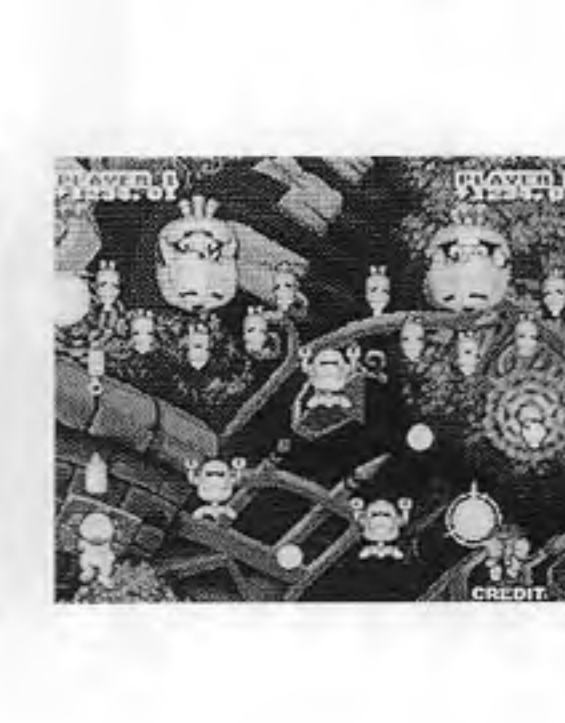
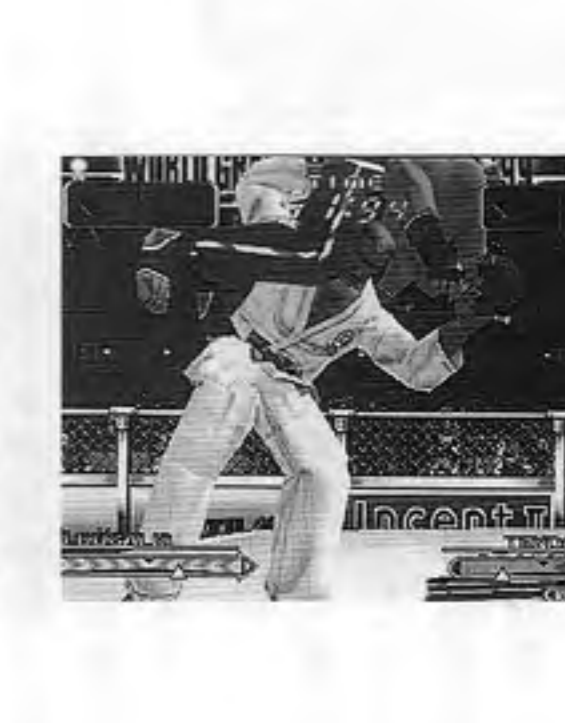
**ビートマニア　4th ＭＩＸ**
ＴＶ音楽ゲーム。収録曲がすべて新曲になり、グラフィックも一新。新キャラ追加。終了後８段階評価。ＯＰ価格78万円、改造キット27万円。**【コナミ】**No.587

**ストリートファイターⅢ 3rdストライク**
「ＣＰＳⅢ」第５弾。キャラは“春麗”が復活し計19種に増加。戦いの過程も評価するシステムを追加。基板セットＯＰ価格23万８千円。 **【カプコン】**No.587

**Ｅ雀さくら荘**
ＴＶ麻雀ゲームシリーズ４作目。相手キャラの持ち点をなくせば脱衣シーンがある。アイテムが多彩になった。基板ＯＰ価格14万８千円。**【セイブ開発】**No.587

**スーパーワールドスタジアム1999**
業務用シリーズ11作目。勝ち抜きモードと初心者モードを追加。12球団のほか「鉄拳」キャラも登場。「システム12」基板ＯＰ価格17万８千円。**【ナムコ】**No.587

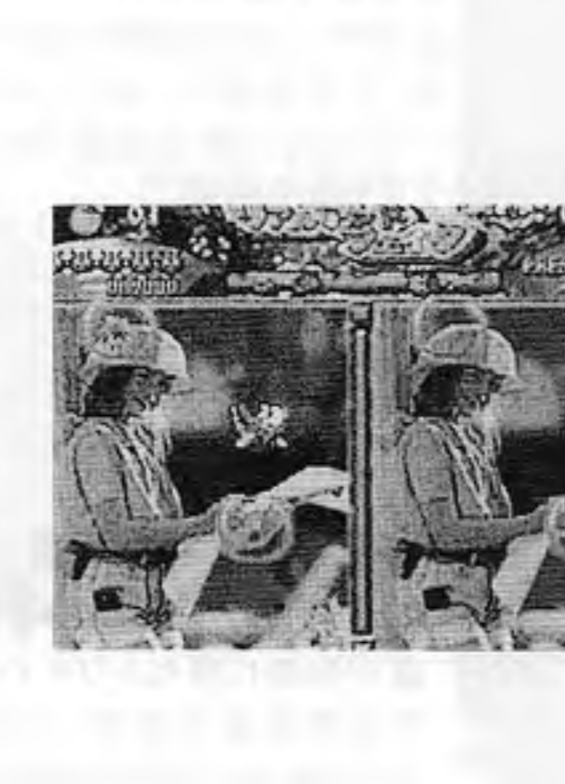
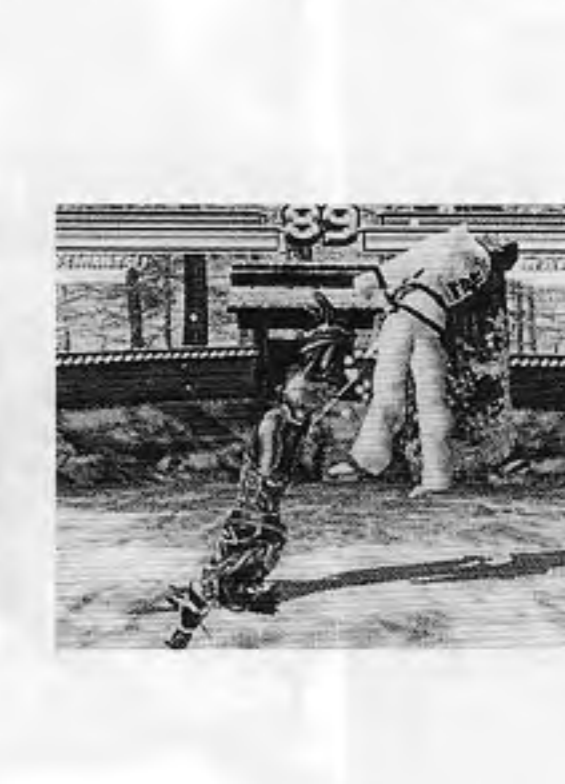
**ギャルズパニックＳ２**
「スーパーカネコシステム」第９弾。陣取りゲームシリーズ６作目。キャラの絵は少女漫画作家を起用。カートリッジＯＰ価格９万８千円。**【カネコ】**No.586

**ダンシングステージ·フィーチャリング·トゥルーキス·ディスティネーション**
「ＤＤＲ」の邦楽版第１弾。小室哲哉プロデュースの同グループ採用。価格126万円、改造キット29万８千円。 **【コナミ】**No.589

**電脳戦機バーチャロンＯＴ ver.5.4**
「モデル３」によるＣＧロボット対戦ゲーム。各ロボットの能力などを調整し戦いのバランスをとった。改造キット標準価格６万２千250円。**【セガ社】**No.588

**線脳**
*「スーパーカネコシステム」のパズルゲーム。線を描いたチップを並べ線で囲んだチップを消す。カートリッジＯＰ価格９万８千円。**【光遊社／カネコ】**No.588

**キャプテントマディ**
「ネオジオ」ソフト。トマトのキャラがパンチを飛ばして敵を撃破。横画面、縦スクロール。カートリッジＯＰ価格５万８千円。 **【ビスコ／ＳＮＫ】**No.588

**武力・ブリキワン**
「ハイパーネオジオ64」のＣＧ異種格闘ゲーム。ボタン２つで前後進するなど新操作方法や新ゲージ採用。カートリッジＯＰ価格12万９千円。**【ＳＮＫ】**No.588

**三国戦紀**
ＴＶ武器アクションゲーム。三国志のキャラ５人から選択。２人協力プレイも可能。「ＰＧＭ」用カセットＯＰ価格11万８千円。 **【ＩＧＳ／エイブル】**No.588

**リングアウト４×４**
ＣＧカーアクションゲーム機。４人用。飛び出すバンパーで他車をフィード外へ弾き飛ばす。「ナオミ」基板使用。標準価格122万５千円。 **【セガ社】**No.590

**ＲＣでＧＯ！**
「Ｇネット」第５弾。ＲＣカーをコース上で走らせるＣＧゲーム。16コース。専用コントローラー付きゲームカードＯＰ価格13万３千円。**【タイトー】**No.590

**リアル＆フェイク**
ＴＶ間違い探しゲーム。左右の実写撮り込み画像を比べ異なる個所に印を付ける。「ＰＧＭ」用カセットＯＰ価格10万８千円。 **【ＩＧＳ／エイブル】**No.590

**鉄拳タッグトーナメント**
ＣＧ格闘ゲームシリーズ４作目。キャラ２人を交代させながら戦うタッグ方式採用。新技など追加。「システム12」基板ＯＰ価格24万８千円。**【ナムコ】**No.590

**消防士·ブレイブファイアーファイターズ**
「職ゲー」シリーズ第３弾。火災の消化作業がテーマのＣＧゲーム。備え付けのホースを肩にさげ振動とともに放水。標準価格197万５千円。**【セガ社】**No.589

**ステッピングステージ**
ＴＶ音楽ゲーム機。３色のフットスイッチをリズムよく踏んでいく。ＴＶモニター３つを使用し中央画面は実写映像デモ。ＯＰ価格158万円。**【ジャレコ】**No.589



# 話題のマシン

## （第586号～第590号）

**そろっと～る？ミニ**
前作をコンパクト化したプライズマシン。ＬＥＤスロットで揃えた番号の吊り下げ景品（大２種、小３種）を払い出す。ＯＰ価格44万円。**【タイトー】**No.586

**カプリチオサイクロン**
２Ｐクレーン機。クレーンの前進と横移動がそれぞれ２回でき、爪の回転も可能。爪のバネの力を３段階に切り替え可能。ＯＰ価格109万円。**【タイトー】**No.586

**ナイスピッチ**
ピッチングゲーム機。９枚の電光パネルにボールを投げ電光を消していく。12球で全部消すとリプレイ。価格148万円。 **【ナムコ】**No.586

**志村けんのバカ殿様大江戸まつり**
プライズゲーム機。転がり落ちてくるピンポン玉を、下部のゲートを開閉させキャッチ。吊り下げ景品使用で選べる。ＯＰ価格49万８千円。**【ＮＭＫ】**No.588

**トーマスのはりきりたまいれ**
カーニバルタイプのアーケードゲーム機。機関車“トーマス”にボールを投げ入れていく。トーゴのＯＥＭ。ＯＰ価格74万８千円。 **【バンプレスト】**No.588

**キッズスタジアム**
野球盤をモチーフにしたプライズゲーム機。ボタンでバットが回ってボールを打ち返しポケットに入れる。景品はカプセル。ＯＰ価格45万円。**【こまや】**No.588

**ビリーボウル**
ビリヤード形式でボウリングゲームをするアーケードゲーム機。キューで手玉を打ち全部落とせばストライクとなる。ＯＰ価格118万円。**【大平技研工業】**No.587

**コンビニキャッチャーＤＸ**
１人用大型プライズマシン。３つのボタンでアームを操作し、３段に吊り下げられた大型景品を引っ張り落とす。ＯＰ価格98万円。 **【バンプレスト】**No.587

**イザムズ·フォーチュンテリング**
タロットカードによるＴＶ占い機。占い項目20種。映像はＤＶＤ使用でイザムが占う。タロットカードと占い結果を払い出す。標準価格85万円。**【セガ社】**No.587

**ジャンピンググルーヴ**
上から流れてくる電光を足元で踏まないようジャンプまたは片足を上げるというアーケードゲーム機。電光は音楽に合わせ点滅。価格88万円。**【ナムコ】**No.590

**むでんくん**
プライズゲーム機。バネなど機械仕掛けのみで電源不要。フリッパー式とレール上ボール運びの２台セットでＯＰ価格28万９千600円。**【バンプレスト】**No.590

**ドルビー**
プライズゲーム機。ハンマーでくいを叩いた力に応じ盤面でボールが回り、その回転数が指定と同じなら景品を払い出す。価格43万円。**【インタージオ】**No.590

**ヘキサ800**
４人用景品落としゲーム機のバージョンアップ版。窓を大きくし電飾を設けるなどアイキャッチ効果を向上させた。ＯＰ価格136万円。**【大平技研工業】**No.589

**ジャンピングチャンス**
プライズゲーム機。ＬＥＤの点滅数字と上昇下降ランプにより景品を乗せたプレートを最上部まで上昇させる。ＯＰ価格79万９千円。 **【エイブル】**No.589

**ジャックポイント点取物語**
プライズゲーム機。パチンコ式に弾いたボールが盤面ゲートを通過すれば得点。一定条件で多数のボールが落下。ＯＰ価格39万８千円。**【バンプレスト】**No.589

**コロコロポッポ**
レール（350ミリ）走行式乗物機。音声、走行音、汽笛、メロディー６曲付き。２人乗り。レールなどとの標準セット価格157万５千円。**【朝日エンジニア】**No.589

**町の救急車**
定置型乗物機。キャラ“ポッポ”を採用した救急車。上部にパトライト設置。サイレン音と音声付き。１人乗り。定価43万５千円。 **【朝日エンジニア】**No.587

**町の消防車**
定置型乗物機。オリジナルキャラ“ポッポ”をデザインした消防車。ボタンでサイレンと音声が流れる。１人乗り。定価43万５千円。**【朝日エンジニア】**No.587

**にこにこピカチュウ**
定置回転式乗物機。“ピカチュウ”キャラの外観で内部に２人が座って乗る。キャラ音声付き。ホープのＯＥＭ。ＯＰ価格106万円。 **【バンプレスト】**No.586

**ハイキーショット**
写真シール機。カメラの高さと角度を調節でき、ハイキー度調整も可能。シートはＡ６版のＬとＳ、16分割の３種。ＯＰ価格158万円。 **【オムロン】**No.589

**テレアート**
携帯電話機の表と裏に貼るシールを作成するＡＭ自販機。顔写真と電話番号も入れられる。Ａ５版シートで払い出し。定価210万円。 **【大平技研工業】**No.586

FEBRUARY 15

# Game Machine's Best Hit Games 25

## ■TVゲーム機──ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

| 今回 | 前回 | 機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER) | 評価(RATING) |
|---|---|---|---|
| 1 | 3 | パワースマッシュ（セガ社NAOMI） Virtua Tennis (Sega) | 7.30 |
| 2 | 1 | 餓狼 ─ マーク・オブ・ザ・ウルブズ（SNKネオジオ） Garou - Mark of The Wolves (SNK) | 7.07 |
| 3 | 2 | ミスタードリラー（ナムコ） Mr. Driller (Namco) | 7.00 |
| 4 | 4 | バーチャストライカー 2 バージョン2000（セガ社NAOMI） Virtua Striker 2 ver.2000 (Sega) | 6.56 |
| 5 | 8 | 鉄拳タッグトーナメント（ナムコ） Tekken Tag Tournament (Namco) | 5.86 |
| 6 | 5 | デッド・オア・アライブ 2（テクモ） Dead or Alive 2 (Tecmo) | 5.83 |
| 7 | 13 | クレイジータクシー（セガ社NAOMI） Crazy Taxi (Sega) | 5.56 |
| 8 | 6 | ジョジョの奇妙な冒険・未来への遺産（カプコン） Jo Jo's Bizarre Adventure (Capcom) | 5.52 |
| 9 | 7 | ダイナマイトベースボール 99（セガ社NAOMI） Dynamite Baseball 99 (Sega) | 5.44 |
| 10 | 9 | バーチャストライカー 2 バージョン99（セガ社） Virtua Striker 2 ver.99 (Sega) | 5.26 |
| 11 | 12 | ハイパービシバシチャンプ（コナミ） Hyper Bishi Bashi Champ (Konami) | 5.20 |
| 12 | 17 | アイドル雀士スーチーパイ Ⅲ（ジャレコ／セガ社NAOMI） Mahjong Soo-Chi-Pai Ⅲ* (Jaleco) | 5.14 |
| 13 | 14 | 対戦ホットギミック 3（彩京） Mahjong Hot Gimmick 3* (Psikyo) | 4.88 |
| 14 | 24 | すくすく犬福（ビデオシステム） Quiz Lucky Dog* (Video System) | 4.77 |
| 15 | 19 | ストリートファイター Ⅲサードストライク（カプコン） Street Fighter Ⅲ 3rd Strike (Capcom) | 4.76 |
| 16 | 28 | スパイクアウト・ファイナルエディション（セガ社） Spike Out Final Edition (Sega) | 4.75 |
| 17 | 21 | おてなみ拝見（タイトー／サクセス） Otenami-Haiken* (Taito) | 4.73 |
| 18 | 11 | ストライカーズ1999（彩京） Strikers 1999 (Psikyo) | 4.67 |
| 19 | 37 | ストライカーズ1945 Ⅱ（彩京） Strikers 1945 Ⅱ (Psikyo) | 4.64 |
| 20 | 16 | ギャロップレーサー 3（テクモ） Gallop Racer 3 (Tecmo) | 4.56 |
| 21 | 20 | 対戦ホットギミック 快楽天（彩京） Mahjong Hot Gimmick"Kairakuten"* (Psikyo) | 4.45 |
| 22 | 15 | 開運クイズ幸福の旅人（ナムコ） Quiz for Luck* (Namco) | 4.44 |
| 23 | 10 | スーパーワールドスタジアム 99（ナムコ） Super World Stadium 99 (Namco) | 4.39 |
| 24 | 18 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'99（SNKネオジオ） The King of Fighters '99 (SNK) | 4.33 |
| 25 | 22 | バーチャストライカー 2 バージョン98（セガ社） Virtua Striker 2 ver.98 (Sega) | 4.30 |

＊The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

**評価 (RATING)** 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

## ■完成品タイプのTVゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

| 今回 | 前回 | 機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER) | 評価(RATING) |
|---|---|---|---|
| 1 | 1 | サンバDEアミーゴ（セガ社） Samba DE Amigo (Sega) | 8.52 |
| 2 | 4 | ブレイブファイヤーファイターズ（セガ社） Brave Fire Fighters (Sega) | 7.50 |
| 3 | 2 | ダンスダンスレボリューション・サードミックス（コナミ） Dance Dance Revolution [Dancing Stage] 3rd Mix (Konami) | 7.68 |
| 4 | 3 | クライシスゾーン（SD／DX）（ナムコ） Crisis Zone (SD/DX)(Namco) | 7.50 |
| 5 | − | ミリオンヒッツ（ナムコ） Million Hits (Namco) | 7.36 |
| 6 | 5 | スリルドライブ（2P／SD／DX）（コナミ） Thrill Drive (2P/SD/DX) (Konami) | 7.00 |
| 7 | 6 | サイレントスコープ（コナミ） Silent Scope (Konami) | 6.85 |
| 8 | − | ロックンメガセッション（ジャレコ） Rock'n Mega-Session (Jaleco) | 6.67 |
| 9 | 7 | ドラムマニア（コナミ） Drum Mania (Konami) | 6.47 |
| 10 | 9 | 救急車（セガ社） Emergency Call Ambulance (Sega) | 6.33 |
| 11 | 11 | バトルギア（タイトー） Battle Gear (Taito) | 6.19 |
| 12 | 8 | F355 チャレンジ（DX／2P）（セガ社） F355 Challenge (DX/2P)(Sega) | 6.18 |
| 13 | 18 | ポップンミュージック 3（コナミ） Pop'n Music 3 (Konami) | 6.05 |
| 14 | 20 | タイムクライシス 2（SD／DX／S）（ナムコ） Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco) | 6.00 |
| 15 | 15 | ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2（DX／UP）（セガ社） The House of The Dead 2 (DX/UP) (Sega) | 5.96 |
| 16 | 19 | ビートマニアコンプリートミックス（コナミ） Beatmania [Hip Hop Mania] Complete Mix (Konami) | 5.92 |
| 17 | 10 | タッチ・デ・ウノー／（セガ社） Touch de Uno／ (Sega) | 5.83 |
| 18 | 16 | ビートマニア・フィフスミックス（コナミ） Beatmania [Hip Hop Mania] 5th Mix (Konami) | 5.80 |

## ■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

| 今回 | 前回 | 機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER) | 評価(RATING) |
|---|---|---|---|
| 1 | − | ピュアショット（オムロン） Pure Shot (Omron) | 8.70 |
| 2 | 1 | ストリートスナップ（トーワジャパン） Street Snap (Towa Japan) | 7.61 |
| 3 | 3 | スーパープリクラ21（アトラス） Super Pricla 21 (Atlus) | 6.63 |
| 4 | 2 | ラリーポイント 2（アイエムエス／アトラス） Rally Point 2 (IMS/Atlus) | 6.00 |
| 5 | 5 | デカプリ（アイエムエス） Deka-Pri (IMS) | 5.89 |
| 6 | 6 | アートマジック（オムロン） Art Magic (Omron) | 5.67 |
| 7 | 4 | 透明マジック（オムロン） Transparent Magic (Omron) | 5.63 |



# 米国「リプレイ」誌 プレイヤーズ・チョイス

1月号から

## アップライト・ビデオ

| | 機種名（メーカー名） | 評価 |
|---|---|---|
| 1 | サイレントスコープ（コナミ） | 8.56 |
| 2 | ハウス・オブ・ザ・デッド 2（セガ社） | 8.29 |
| 3 | インベーション（ミッドウェー） | 7.80 |
| 4 | ウォー・ファイナルアサルト（アタリゲームズ） | 7.50 |
| 5 | ゾンビリベンジ（セガ社） | 7.50 |
| 6 | ハウス・オブ・ザ・デッド（セガ社） | 7.30 |
| 7 | ガントレット・レジェンド（アタリゲームズ） | 7.20 |
| 8 | マキシマムフォース（アタリゲームズ） | 7.11 |
| 9 | サイト4（アタリゲームズ） | 7.08 |
| 10 | ブリッツ99（ミッドウェー） | 7.08 |
| 11 | バーチャコップ 2（セガ社） | 7.00 |
| 12 | エリア51（アタリゲームズ） | 6.87 |
| 13 | NBAショータイム（ミッドウェー） | 6.86 |
| 14 | トーナメント・ゴールデンティー3Dゴルフ（インクレディブル・テクノロジー） | 6.77 |
| 15 | ワールドシリーズ99（セガ社） | 6.60 |

## デラックス型・ビデオ（シットダウン、コックピット、アーケードアトラクション）

| | 機種名（メーカー名） | 評価 |
|---|---|---|
| 1 | タイムクライシス Ⅱ（ナムコ） | 8.60 |
| 2 | サンフランシスコ・ラッシュ：2049（アタリゲームズ） | 8.46 |
| 3 | ハイドロサンダー（ミッドウェー） | 8.23 |
| 4 | スターウォーズ・トリロジー（セガ社） | 8.08 |
| 5 | クルージン・ワールド（ミッドウェー） | 7.96 |
| 6 | クレージータクシー（セガ社） | 7.87 |
| 7 | ロストワールド・ジュラシックパーク（セガ社） | 7.50 |
| 8 | アルペンレーサー 2（ナムコ） | 7.40 |
| 9 | ハーレーダビッドソン（セガ社） | 7.33 |
| 10 | トップスケーター（セガ社） | 7.24 |
| 11 | オフロード・サンダー（ミッドウェー） | 7.20 |
| 12 | トーキョーウォーズ（ナムコ） | 7.17 |
| 13 | クルージンUSA（ミッドウェー） | 7.10 |
| 14 | カリフォルニアスピード（アタリゲームズ） | 7.09 |
| 15 | サンフランシスコ・ラッシュ・ザ・ロック（アタリゲームズ） | 7.07 |

## ビデオ・ソフトウェア

| | 機種名（メーカー名） | 評価 |
|---|---|---|
| 1 | NFLブリッツ2000ゴールドエディション（ミッドウェー） | 8.13 |
| 2 | ストリートファイター3・サードストライク（カプコン） | 7.86 |
| 3 | テッケン〔鉄拳〕タッグトーナメント（ナムコ） | 7.79 |
| 4 | ゴールデンティー99（インクレディブル・テクノロジー） | 7.50 |
| 5 | ソウルキャリバー（ナムコ） | 7.15 |
| 6 | バスタムーブ・アゲイン〔パズルボブル 2〕（タイトー） | 7.00 |
| 7 | キング・オブ・ファイターズ・ミレニアムバトル（SNKネオジオ） | 6.88 |
| 8 | マーヴルvsカプコン（カプコン） | 6.86 |
| 9 | ポイントブランク 2〔ガンバァール〕（ナムコ） | 6.75 |
| 10 | ポリストレーナー（P＆Pマーケティング） | 6.74 |
| 11 | ストライカーズ1945パートⅢ（彩京／ワールドワイドビデオ） | 6.73 |
| 12 | ライデン〔雷電〕ファイターズ 2（セイブ開発／ファブテック） | 6.72 |
| 13 | プレヒストリックアイル〔原始島〕（SNKネオジオ） | 6.64 |
| 13 | ストリートファイター3・セカンドインパクト（カプコン） | 6.64 |
| 15 | バスタムーブ〔パズルボブル〕EX（タイトー／SNK） | 6.57 |
| 16 | メタルスラッグ 2（SNKネオジオ） | 6.54 |
| 17 | メタルスラッグ X（SNKネオジオ） | 6.54 |
| 18 | ワールドクラスボウリング（インクレディブル・テクノロジー） | 6.53 |
| 19 | ゴールデンティー98（インクレディブル・テクノロジー） | 6.52 |
| 20 | ゴールデンティー97（インクレディブル・テクノロジー） | 6.52 |

## フリッパー

| | 機種名（メーカー名） | 評価 |
|---|---|---|
| 1 | スターウォーズ・エピソード1（ウィリアムズ） | 8.10 |
| 2 | サウスパーク（セガピンボール） | 8.04 |
| 3 | メディーバル・マッドネス（ウィリアムズ） | 7.68 |
| 4 | アタック・フロム・マーズ（バリー） | 7.54 |
| 5 | モンスターバッシュ（ウィリアムズ） | 7.53 |
| 6 | ハーレーダビッドソン（セガピンボール） | 7.53 |
| 7 | アダムスファミリー（バリー） | 7.22 |

 《本紙特約》調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

# セガ社「VR水族館」映像を CS放送に供給

## 動物専門「ペットTVに」

セガ社は十二月中旬、同社アトラクションなどで開発した「VR水族館」のCG映像を、CS放送「スカイパーフェクトTV」の中の動物専門チャンネル「ペットTV」に供給、一月六日放映を開始すると発表した。

これは「ペットTV」（九八年十月放映開始）を放映している㈱ザ・ペットチャンネル・ネットワーク（本社東京、毛利洋一社長）と提携したもので、同チャンネルは各種のペットや動物に関する知識や飼育方法などの番組や生態の映像を放映している。

セガ社はこれに、アトラクション「アクアリーナ」や水中レストラン「フィッシュ・オン・チップス」（岐阜）で使用している「VR水族館」技術による魚の映像コンテンツを提供する。一月からの新番組「アクアペット」で環境映像として一回三十分間、一ヵ月約二十回放映される。

# 年間リクエスト首位 宇多田ヒカルに

## タイトー「X2000」で

タイトーの業務用通信カラオケ「X2000」による九九年の年間（一月一日－十二月十二日）のリクエストランキングは、曲別では宇多田ヒカルが一－二位を独占、アーチスト別ではGLAYがトップとなった（**左の表参照**）。

曲別のトップは上半期でも一位だった「オートマティック」、二位は「ファーストラブ」で五月から四ヵ月間一位だった。二曲とも三位以下を大きく引き離したのも特徴。同じアーチストの曲が一－二位を独占したのは同ランキングでは初の快挙となる。

アーチスト別でGLAYは二年連続の一位となり、ベストランキング二百曲中十五曲もランクインした。

### タイトー「X2000」99年間ベスト20

| | タイトル | アーチスト |
|---|---|---|
| 1 | Automatic | 宇多田ヒカル |
| 2 | First Love | 宇多田ヒカル |
| 3 | Winter again | GLAY |
| 4 | Time goes by | Every Little Thing |
| 5 | I HAVE NEVER SEEN | 安室奈美恵 |
| 6 | 夜空ノムコウ | SMAP |
| 7 | ずっと二人で… | GLAY |
| 8 | Movin' on without you | 宇多田ヒカル |
| 9 | LOVEマシーン | モーニング娘 |
| 10 | White key | 鈴木あみ |
| 11 | 春～spring～ | Hysteric Blue |
| 12 | BE WITH YOU | GLAY |
| 13 | White Love | SPEED |
| 14 | 朝がまた来る | DREAMS COME TRUE |
| 15 | 珍島（ちんど）物語 | 天童よしみ |
| 16 | HOWEVER | GLAY |
| 17 | HONEY | L'Arc～er～Ciel |
| 18 | フレンズ | レベッカ |
| 19 | ラストチャンス | Something ELse |
| 20 | BE TOGETHER | 鈴木あみ |

### 「X2000」99年"アーチスト別ランキング"

| | アーチスト | | タイトル |
|---|---|---|---|
| 1 | GLAY | 15曲 | 「Winter,again」「ずっと二人で…」「BE WITH YOU」「HOWEVER」「誘惑」「SOUL LOVE」「サバイバル」「ここではない、どこかへ」「春を愛する人」「BELOVED」「GLAYメドレー2」「GLAYメドレー」「pure soul」「口唇」「グロリアス」 |
| 2 | L'Arc~en~Ciel | 11曲 | 「HONEY」「snow drop」「HAEVEN'S DRIVE」「DIVE TO BLUE」「winter fall」「flower」「Driver's High」「Pieces」「花葬」「浸食」「L'Arc～en～Cielメドレー」 |
| 3 | Every Little Thing | 8曲 | 「Time goes by」「Over and Over」「Someday,someplace」「Every Little Thingメドレー」「Dear My Friend」「For the moment」「Shapes Of Love」「NECESSARY」 |
| 4 | SPEED | 7曲 | 「White Love」「ALL MY TRUE LOVE」「Precious Time」「my graduation」「ALIVE」「SPEEDメドレー」「STEADY」（hiro、上原多香子、Eriko with Crunchは含んでいません） |
| 5 | 鈴木あみ | 6曲 | 「white key」「BE TOGETHER」「alone in my room」「nothing without you」「all night long」「Dont' leave me behind」 |
| 5 | 浜崎あゆみ | 6曲 | 「LOVE～Destiney～」「Depend on you」「TO BE」「Boys & Girls」「LOVE～since 1999～」「Trust」 |
| 7 | モーニング娘 | 5曲 | 「LOVEマシーン」「抱いてHOLD ON ME／」「サマーナイトタウン」「ふるさと」「真夏の光線」 |
| 7 | Kinki Kids | 5曲 | 「フラワー」「硝子の少年」「全部だきしめて」「やめないで、PURE」「愛されるより 愛したい」 |

# 「飛竜2」のゲーム音楽

## SMEからCD発売

カプコンの業務用TVアクションゲーム「ストライダー飛竜2」の音楽を収録したCDアルバム同「オリジナル・サウンドトラック」が、SMEから一月二十一日発売となる。

同ゲームのすべてのサウンドとボイス／SEコレクション、「PS」用ソフトからの三曲を加え計三十二曲を収録したもの。また初回特典として、前作「ストライダー飛竜」のステージ楽曲をゲーム進行に合わせメドレーで収録した八㌢シングルCDが付いている。

価格（税込）は二千百円。

株式会社 セガ·エンタープライゼス

英文版業界ニュース

# Kiddie Rides Remain Under Restriction

Unlike video games and electromechanical arcade games, kiddie rides are strictly controlled by the Electrical Appliances Law to ensure electrical safety. Although this law was drastically revised in August 1999, and will be enforced in April 2001 as the new "Electrical Appliances Safety Law", it has been recently revealed that kiddie rides alone will continue to be placed under strict control.

Under the Electrical Appliances Control Law which has been in force since 1936 to prohibit the sale of unsafe electrical appliances, electrical appliances were classified into (1) those belonging to group A whose manufacturers and importers are obliged to register them, test them at the government's test facilities and are only then allowed to sell those products passing the test, (2) those belonging to group B which are accepted only by notification of business entities concerned, and (3) those which are neither in group A nor B.

As a result of revision of the Enforcement Ordinance in 1997, video games, electromechanical arcade games and amusement slide viewers shifted from group A to Group B. However, kiddie rides were left in group A, on the grounds that the users are children who are not aware of the dangers.

Along with the current revision of the law, amusement slide viewers which are almost non-existent in Japan, were deleted from group B. Video games and electromechanical arcade games are left in group B. As for kiddie rides, however, results of their tests at the testing institutions showed 22 cases of machines being passed and 16 cases rejected during the period 1992–98. Based on this, the government decided that it is not advisable to relax control of kiddie rides.

The law is within the jurisdiction of the Agency of Natural Resources and Energy which belongs to the Ministry of International Trade and Industry. If any impropriety occurs, the Agency negotiates with the industry association concerned. On the occasion of revision of the Enforcement Ordinance in 1997, JAMMA negotiated with the Agency and succeeded in getting video games etc. moved to group B. However, JAMMA did not show any interest in the current kiddie ride problem.

Moreover, despite the fact that at the Amusement Machine Show (JAMMA Show) held in September 1999, Falgas Industries from Spain illegally exhibited kiddie rides which were neither registered by a business entity nor tested, this impropriety has been left intact. This is a strange situation and it has been reported that at a recent meeting of JAMMA's board of directors, one director claimed that the situation is "utterly abnormal".

# New Design For ¥500 Coin

As a countermeasure against counterfeit coins, new ¥500 coins will be issued in August this year, and the design of the new coin was announced by the Ministry of Finance on December 27. By slightly changing the material, the coin will be made lighter and when looking at the coin from the side, the letters "500 yen" will be visible. By issuing 800 million coins in August, and subsequently issuing 900 million coins every year, the existing 2,500 million coins in circulation will be gradually replaced.

Counterfeit ¥500 coins are doing great damage to those operating the vending machines. In Japan, vending machines are used to sell cigarettes, beer, and even train tickets. In video arcades, there are machines to change ¥500 into ¥100. Accordingly, damages expand wider and wider when counterfeit coins begin to circulate.

As the coin with the highest value in the world, the ¥500 coin has been eyed by forgers. Therefore, counterfeit coins based on the Korean 500 won (about ¥45) coin are used most frequently. Additionally, a Chinese criminal group is said to be mass producing them. However, since penal provisions in Japan are relatively light, those counterfeit coins have spread.

---

**Game Machine**
Editor: *Masumi Akagi*
**Amusement Press, Inc.**
Yachiyo Bldg., 2-2-1,
Nakazaki-Nishi, Kita-ku,
Osaka, 530-0015 Japan
faxphone (81) 6-6314-3821
Email: editor@ampress.co.jp
Web site: http://www.ampress. co.jp/


# AOU Expo '00 Scales Down

The All Nippon Operator Union (AOU) will hold the "AOU Amusement Expo '00" on Makuhari Messe from February 25–26. However, since the scale of the exhibition has dwindled, the show floor space will only be about 2/3 the usual size. This reflects the slump in the coin-op amusement business and means a sharply reduced income for the AOU.

At "AOU Expo '00", 57 companies, down 13.6% from the preceding year, will exhibit their products, etc. at 765 booth units, down 18.4%. The numbers of exhibitors vs. booth units were 67 vs. 960 in 1996, 72 vs. 1,039 in 1997, 67 vs. 1,017 in 1998, and 66 vs. 938 in 1999. Compared with the peak figures in 1997, the number of exhibitors has decreased by 15 (20.8%) and the number of booth units by 274 (26.4%).

On the first day of "AOU Expo '00", mainly those with invitation tickets are admitted. On the second day, even players can enter upon payment of an admission fee. AOU gains income from exhibition fees and invitation ticket prices paid by exhibitors, and admission fees paid by players. These are continuing to decrease.

# Ohira Giken Files For Protection

Ohira Giken Industry Co., Ltd., Iwaimanba, Gifu, filed for protection under the bankruptcy law before the Gifu District Court on December 21. Its debt is estimated at ¥2,034 million.

Ohira Giken is a coin-op manufacturer which was founded in July 1971 and incorporated in March 1973. While being mostly known as a manufacturer of prize games, it also developed the photo sticker machine "Joy Stand". In May 1983, too, it filed for protection with ¥750 million in debt. Thereafter, with permission of the court, Ohira Giken cleared up its debts. Recently, however, it has rapidly fallen into financial difficulties culminating in its bankruptcy.

# Sony Wholly Owns SCE

Sony Corp., Tokyo, announced on January 5 that, by converting Sony Music Entertainment (SME) stocks into Sony stocks, it made SME into a fully owned subsidiary. Along with this, Sony Computer Entertainment (SCE) which had been owned by Sony and SME, also became a fully owned subsidiary of Sony.

Sony announced in March 1999 the plan for making SME into a fully owned subsidiary, and SME passed resolution on stock changes at its extraordinary general meeting of stockholders held in November 1999. Although SME's stocks were listed on the Tokyo Stock Exchange (TSE), since it was made into a subsidiary, the listing was abolished on December 28, 1999.

# H. Nakayama Promotes New Venture

Hayao Nakayama, president of Amuse-Capital Ltd., will also serve as president of the new company Cavia Inc., Tokyo. Cavia will be established in February 2000 and will be engaged in development of software for home videos, development of coin-op games, operation of arcades, etc.

The following companies will each invest ¥50 million in the new company: Tokuma Books (publisher), Tohoku Shinsha (TV program producer), Nippon Television Network Corporation (TV broadcaster), Mitsubishi Corporation (general trading house), and Amuse-Capital.

メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。

株式会社タイトー®
〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3 © TAITO CORP.2000
※筐体の仕様外観及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。
TAITO HOMEPAGE http://www.taito.co.jp/
GM販売部／〒243-0498 神奈川県海老名市下今泉250
TEL.046-235-9510 FAX.046-235-5649